

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #16

1991. május

III. évfolyam 4. szám

Ara: 59,— Ft





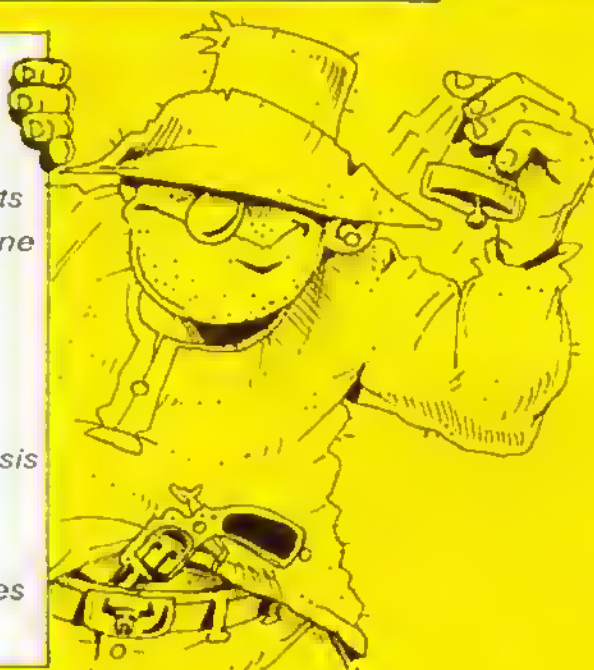
64

FIGHTER BOMBER • *Ocean*
PIRATES • *Microprose*
DRAGON WARS • *Electronic Arts*
KING'S BOUNTY • *Mirrorsoft*
NEUROMANCER • *Electronic Arts*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*
STREET ROD • *California Dreams*
CARMEN SANDIEGO • *Broderbund*
IRON LORD • *UbiSoft*
SUNNY SHINE • *Mirrorsoft*




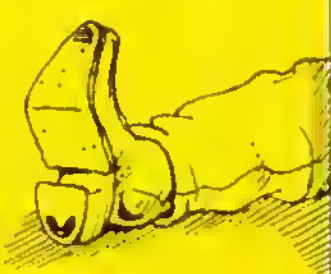
Amiga

POWERMONGER • *Electronic Arts*
OPERATION STEALTH • *Delphine*
CAPTIVE • *Mindscape*
LOOM • *Lucasfilm*
ELVIRA • *Horrorsoft*
CADAVER • *Bitmap Brothers*
SHADOW OF BEAST 2. • *Psygnosis*
IMMORTAL • *Electronic Arts*
TEAM YANKEE • *Empire*
NORTH AND SOUTH • *Infogrames*



Plus4

HEAD OVER HEELS
DRILLER
ELITE
BARBARIAN 1-2.
MERCENARY 1-2.
WIZARD OF WOR
TOTAL ECLIPSE
JET
HOBBIT
ALIENS
REVS



Tartalom

Intro	1
Info	2
Heatseeker (64)	4
Times of Lore (64, Amiga)	5
Az Alvilág Ura (64)	11
Centurion (Amiga, PC)	16
Police Quest 2. (Amiga, PC)	20
Plus4 sarok (Plus4)	22
— Szökés a várból	
— Lone Survivor	
— Tube Runner	
TökösMákos	24
— Disktolvaj	
— Bushido	
— Wargame Construction Kit	
— Circus Attractions	
Elsősegély	27
Adventour (C-64, Amiga)	28
— Legend of Faerghail	
— Secret of Silver Blades	
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit a tavasz utolsó hónapjának CoV-jában (akkor is, ha most éppen november van). Ha megint késtünk volna a megjelenéssel, akkor természetesen megint elnézést kérünk. Megfelelően sok késéssel talán azt is elérjük, hogy a nyáron nem fog szünetelni a CoV (természetesen a tavaly — elméletileg — májusra ígért CoV 17, még a nyári szünet előtt, vagyis — elméletileg — júniusban fog megjelenni).

Mostanában CoVboy levelezésének egyik állandó érdekes témája, hogy mikor jelenik meg a CoV Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: augusztusban (az még titok, hogy melyik augusztusban, de egyelőre úgy néz ki, hogy 1991-ről van szó). A második kérdés már egy kicsit hosszabb választ igényelne, főleg abban annyi lehet almonddani róla, hogy sok minden természetesen lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról, külön fejezetben az adventuro-, a szimulátor és egyéb kategóriák rajongóinak; felhasználói stuffok (rajzok, zenekészítők, stb.); programozástechnika (először gondolkodtunk a C-nyelven (hihi), aztán inkább más mellett döntöttünk); továbbá még egy csomó dolog, ami csak belefért. Természetesen elő lehet jegyezteni, akár már mostantól is: az újságban van valahol egy levél, amelyen lehet igényelni tőlünk előfizetést csekkot, de ha valaki érez magában elég lelkesítést egy csekk kiállítására, az a levél feladása nélkül is elküldheti a pénzt (de akkor már ne küldjön levelet), szokás szerint rózsaszín postal utalványon a COM-WARE Kft. OTP címére. (Budapest, XI. Irinyi J.u.30. MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben a csekk közöpső szelvényére a feladó rovatba azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az Évkönyvet küldjük, lehetőleg nyomtatott betűkkel, olvashatóan, és irányítószámmal! Ugyanennek a szelvénynek a hátoldalára, a megjegyzés rovatba pedig kérjük feltüntetni: „COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7 szla. javára, CoV Évkönyv előfizetése”.

Most jön a hideg zuhany: amikor tervbe vettük a CoV Évkönyv készítését, akkor a nyomdai árak azt mutatták, hogy egy 200 oldalas, A4-es könyvet ki lehet hozni 200,— Ft elattai fogyasztói áron. Azóta egy csöppet változtak az árak és az Évkönyv 249,— Ft-ba fog kerülni. (Ennyire lehet előfizetni és ennyire is küldjük a csekkot is.)

Az Évkönyv terjesztésével kapcsolatban még el kell mondanunk, hogy kereskedelmi forgalomba közvetlenül nem fog kerülni — csak tőlünk lehet majd megrendelni! (Ezért célszerű előjegyzést csekkot kérni, mert a csekken befizetett pénz esetén a postaköltséget mi álljuk — ha valaki utánvétel kíván hozzájutni, az számoljon hozzá kb. 100 Ft postaköltséget is!)

Ennyi Évkönyv után talán el is kezdhetnénk az e havi számunkat.

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVBoy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlapterv: Kovács József

Grafika és tehene: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt
és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a COM-WARE Kft.

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Az e haví műsorszámot ismét a már hagyományosává vált "meaculpázással" kezdjük: e Cov 12-ben valami olyasmiről beszéltünk, hogy ezentúl mindig rövid hírt adunk az újonnan megjelent kalandjátékokról. Azóta már többen megkérdezték, hogy ez matyik oldalon történik, mert kicsit nehezen találják... Opaz! Ránk kell ezótni, mert mindent elfelejtünk! Tehát ekkor arcadamentes hírek:

Kaland/RPG:

64. Amiga

Már tavaly megérkezett néhány kőszá prevíow egy bizonyos várvavárt játékból, amelyet a huncut forgalmazó bizonyos gazdasági okok miatt "megőrhethetetlen védelemmel" (érisd: cartridge) dobott piacra. Aztán előt a lavasz, ügybe szöktek a lók, daloltak a pacir-ták, zúmmogtak a móticcsók — a drive-ban pedig már LEGEND- és CENSOR-tőlésben is itt kering a lornuzen az a játék, amelynek két elődö talán minden idők legnépszerűbb játéka. Miről zagyválunk? Természetesen a Legoslog-utolsó Nindzsáról, amit LAST NINJA III-nak kell ejteni Him Szódával elmegy. Csmáljunk róla leírást?

Nem/jeztem?



64. Amiga, PC

Az Enigma Variations szerinti a hagyományos szöveges kalandjátékok még mindig éppen elég piackepesek ahhoz, hogy ilyen játékok dobjanak piacra (DOB PIAC KALAND-JATÉK) Aprilis elején jelent meg 64-re, Amigára és PC-re a THE FAMOUS FIVE ON THE TREASURE ISLAND c. könyvtelldolgozás. A "Csodálatos Öt" szerepe mindenkit elkápráztathat, különösen ha megtudja, hogy az egyikük egy Timmy névre hallgató kutya. Hogy mit kereshetnek a Kincses Szigeten, azt egyelőre ledje jólékony homály... (Szerintem egy hordó rumot — CoVboy)

64

Ha az RPG-rajongóknak még nem lenne lele a spirálüzretük (illetve egyéb dolguk) a különféle dungeonok lérképeivel, azok már gyűjtülek is az úres lemezeket és bollelshetik a másoló+12-t, mert egy vérbő RPG csordogát be nem sokára a gyűjteményükbe. MAOIC CANDLE névre hallgat a drága.

64. Amiga

Jó (rossz) hír az ELITE- és MERCENARY-rajongóknak: jön a MOONFALL a Hewsontól. Ebben aztán van minden, amit az amifett két játékból ki lehetett kopni úrból kereskedelem a meggadagodáshoz és a hajónk teljesítéséhez, harc az úrkálók és a robotok ellen — egyszerűen folyamatos lövöldözés, 3D vektor-grafikával és némi üzlet manipulációval. Érdekes ELITE/MERCENARY-követék, bár azért az meglehetősen lúzá, hogy a kivételzés is erősen 1986-ot idézi. Mindenesetre játéknak biztosan jó lesz.



△ Az ELVIRA 64-n

64. Amiga, PC

Ismét hallat magáról a Oramlin cég. saját állításuk szerint egy eredeti "role playing game" került a boltokba 64-en (kazettán/lemezen), Amigán PC-n, Spectrumon, amit HERO QUEST-nek neveztek el. Az HPG-ról nekünk egy kicsit más elképzeléseink vannak: ez inkább ugyanolyan axonometrikus 3D arcado/adventure-nak tűnik, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS vagy a KNIGHT LOHE. Mindegy, attól még lehet jó.

64

Ismét piacra került a MYTH Ez a MYTH viszont nem a System 3 nagysikerű, mindenki által ismert MYTH je, hanem a Magnetic Scrolls senki által nem ismert MYTH-je. Az ismételt piacra dobást látn az indokolja, hogy nem volt túl kifizetődő a másik MYTH-lal egy időben egy ilyen nevű kalandjátékkal megismerni. A játék a Magnetic Scrollstól megszokott hagyományos adventure, gyönyörűen megajzolt állóképekkel és — ahur a FISH!, a GUILD OF THIEVES és a THE PAWN — szinte végigjatszhatóan. A Magnetic Scrollsnak egyébként valószínűleg az volt az utolsó dobása 64-en: haladva a korral, álcovetek 16 bitas gépekre és Magnetic Windows márknév alatt már tavaly kiadcsontya piacra dobták az "Alice Csodországban" csodálatos adventure telldolgozást PC-n és Amigán, WONDERLAND néven.

64

Yikes! — mondanák a klasszikusok, midőn megtudják, hogy 64-re is megjelent az ULTIMA VI — THE FALSE PROPHET. A játékból eddig csak egy gyönyörűen megajzolt PC-verziót láttunk (Amigáról semmi hír) és az Origin/Mindscaps duó abszolút nem reklámozta, hogy 8 bites gépen is megpróbálja piacra dobni (természetesen lemezen). Talán az lesz az s játék, amely megtrón az SSI és Interplay hegemoniáját az RPG k körében? Az órdög ludja — az viszont biztos, hogy a kategória örülhet letonják a lábukat a gyönyörű, amikor meglátják!

64

Azon 64-esek, akiknek volt szerencsájuk megnézni az ELVIRA — MISTRESS OF DARK-ot Amigán, valószínűleg megnyallatták a szájuk szélét és lemondóan sóhajtottak agyet. A sóhajtozást ezennel abba lehet hagyni, mert nem sokára — megfelelően hosszú nyelvel — akár az egész arcukat körbenyalhatják: májusban megjelenik a honorkirálynő 64-es változata is. A gyárló is az új hőbortnak hódol, mert a játék "védelmi célokból" cavindge-lornában került a boltokba. A LAST NINJA III esetében már kiderült, hogy az egy milyen tündérvöl "halékony" védelmi módszer. Eszünkbe is jutott róla egy Skanzelízé-azám: "...de többet még sem ér, egy színes léggömbnél, ballala."

Amiga, PC

Mond valakinek valamit az s nev, hogy Leury? Larry Laffer? (Ita Igon, akkor azt őszintén sajnáljuk). A Sierra on Line meg mindig nem unta meg a lezseruhás hőst, aki már öt kontinens nőnemű lakosságát próbálta vizsgálni helyzetbe tételni, május elején jelenik meg a LARRY 5. (nem lövédes: ÖT!)t Először szokás szenni PC-n körül a boltokba, majd követi az Amiga-verzió is. A PC-verzió érdekessége, hogy először használják benne a Sierra új, kiudjamártrányaduszor lökéletosított szerkesztőjét, ami végre kihasználja a VGA-kártyás gépek grafikai adottságait. Mindkét verzió további érdekességgel is szolgál: ha LARRY 4, nem jelenik meg, akkor tiltól lett ez a réssz LARRY 5?

Amiga, PC

Még mindig Sierra, még mindig PC/Amiga és még mindig egy kérdés holmi névéről: ki a trallá lehet az a Roger Wilco? Természetesen a SPACE QUEST-sorozat lőhőse, aki már a negyedik részben indul harcba a feleszazmok hasogatásáért. Majd lélèves propagandafutárát után piacia körül a SPACE QUEST 4 is, ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS cím alatt. Whoa! — morandá egy Larry nevű úriember.

Amiga, PC

Ha még mindig nem lett volna elég a Sierrából, akkor lolyaltuk a cég egyelőre nőnemű producere, Roberta Williams sem a legújabb Claire Konnettrógenit olvasgatta szabad perceiben, mert március végén PC-re piacra került a KING'S QUEST 3, is, amit májusban követ az Amiga verzió. PC-n már kb. egy hónapja bekenül az országba — rettenetes, van vagy 8 megaf Várjuk szeretettel az Amiga-verziót. (Ita jók lesznek és előlizedek még 10 000 példányban a Cov-ra, akkor esetleg leírás is csmlunk róla.)

Amiga, PC

A változatosság kedvéért egy kis Sierra on Line újdonság (egyébként az a jó ebben a cégben, hogy olyan ritkán hallatnak magukról) egyrészt ismét megjelent a HERO'S QUEST, csak most QUEST FOR GLORY néven. Ki tudja, hogy ez mine volt jó? Talán azia, hogy a Sierra rajongók tudják, hogy mindek a trázodik része a QUEST FOR GLORY 2 — TRIAL BY FIRE. Egy újabb kalandjáték mindazoknak, akiknek letazott a HERO'S QUEST-ben vagy a CONQUEST OF CAMELOT-ban a hagyományos Sierra-stílus nőmi RPG-elemekkel történő dústása.

64

Nem kell megjedni — egyelőre nincs több Sierra-hír. (Ez jó hír — CoVboy) Van viszont Electronic Arts, pontosabban Interplay: a névrol valószínűleg mindenkinek a BARD'S TALE-uniója jut eszébe. Úgy látszik, nekik is

ez jutott eszükbe, miután Amigan is piacra dobta, elkezdtek dolgozni a sorozat negyedik részén. Félreértések elkerülése végett: a DRAGONWARS nem BARD'S TALE IV, még akkor sem, ha ügyes emberek azt hiták a hazánkban elterjesztett verzó lefektetésére is. A DRAGONWARS a DRAGONWARS!

64

Még mindig RPG, de most egy kicsit regebbi időt (márciusból). Egy bizonyos Michael Cranford, aki bűnösnek találta magát kétféle BARD'S TALE-ban (1-2.), hirtelen ösztönyt vezetve munkaadójától váltott és átvonult a Broderbundhoz, amit a 64-esek a MUSIC SHOP és a CARMEN SANDIEGO-k révén már megismerhettek. Mi Cranford itt egy CENTAURI ALLIANCE című dologgal tette le a névjegyet. Hát azé az darab ez is! (7 lemezzel). Egyébként ugyanolyan klasszikus RPG, mint a BARD'S TALE-ek, csak a színhely a XXII század, a történet pedig ott kezdődik, amikor az Alpha Centaurion rendszerben két idegen fajt fedez fel egy földi expedíció és megpróbálja a szövetséget. Aztán lefedeznek még egyéb fajokat is, akik nem akarnak szövetségeket kötni és máris kezdődhet a karakterek kiválasztása és a tulajdonságaik tuningolása...

Amiga, PC

Talán az SSI-nak túlságosan bízgáha a csőrére a DUNGEON MASTER és a CAPTIVE sikere a 16 bites RPG-k között, mai mostanában ők is egy tipikus DUNGEON MASTER-utánpótlással rukkoltak elő. EYE OF THE BEHOLDER. Az ugyan senkinek sem láthat, ha egy olyan egyszerű játékot, mint a DM, megfélemlítő mibőlseggel klónozzák, mindenestül jellemző a játékpiacon dúló harcra, hogy egy olyan patinás cég, mint az SSI, lemondott saját — egyébként jól bevált — stílusáról egy apróság kedvéért. Ezt az apróságot úgy hívják, hogy PROFIT.

64

Áprilisban jelenik meg a Gomerától a SKULLS AND CROSSBONES, amelyben a derék Egyszerűvel vagy a bárdoságos Vörös Kutyá nevű kalózzal szabadlathatjuk meg kedvesünket, továbbá néhány kincsesláda tulajdonosát a kincsesládájától. Hopp! Hiszen ez nem is adventure, hanem arcade! Nem is tudjuk, hogy kerülhetett ide. (Talán eszünkbe jutott róla, hogy milyen jó kis "kalózpogram" lesz belőle?)

Szimulátor

Amiga, PC

A Lucasfilm Games neve már nemcsak az INDY III és SECRET OF THE MONKEY ISLAND lényegzetes jellegzetes kalandjátékai alapján ismert a játéklógyasztók közzé, hiszen utoljára percekben szimulátorok gyártásával is foglalkoznak. A nagyszerű BATTLE OF BRITAIN után ismét egy II. világháborús témájú szimulátor kerül tőlük piacra április végén, amellyel a német Luftwaffe titkos legyőreit repülhetjük be A SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE névre keresztelt játék április végén jelent meg PC-n és május elején követi az Amiga változat. 64-esen úgy látszik végképp leálltak...

Amiga

A BATTLE COMMAND és a repülőgépszimulátorok rajongói valószínűleg nem lognak vadul tiltakozni, amikor ismerőseik azzal kopogtatnak az ajtajukon, hogy szívesen meghagynák nekik az ARMOUR GEODON-1 a Paygnositoló! A futurisztikus környezetben játszódó harci játék olyan, mintha a FIGHTER BOMBER 500 év múlva írtak volna meg. Különleges repülő, lerepülő és egyéb masinának várják teljes 3D-ben, hogy 5 küldetésben infiltráncsiozzuk őket az Államok összeválogatott legyőreikkel. 64-verzió! nincs hi — de hát a BATTLE COMMAND-ot is megcsinálták, szóval lehet eredménykedni!

Amiga, PC

A Microprose bankszámláját eddig már két olyan nagyszerű szimulátor duzzasztotta, mint a STEALTH FIGHTER és a GUNSHIP (egyebekről nem is beszélve). Grúhában és nehézégekben a STEALTH FIGHTER-nek méltó utódja lesz az F15 STRIKE EAGLE II is, ahol a megszerelt színtereken kívül (Libia, Perzsa-öböl, Közep- és Észak-Európa) Ázsiában is bevetésre repülhetnek a magasság megszállói.

Amiga, PC

Az Electronic Arts programozói mindössze 4 rövidke évet tapasztaltak el az életükből, míg megint, árték, aztán megint árték egy egyszerű kis szimulátort, amelyet először HAWK néven kezdtek reklámozni, aztán BIRDS OF PREY néven dobta piacra. A rövid idő talán annak volt köszönhető, hogy talán még soha ennyi géptípust nem zsúfoltak bele egyetlen programba. Van itt minden Hawker Hunter-től a B-52-ig. Hiányoljuk a Fokker Dr III-t, ami ugyan I. Világháborús gép, de ha valaminek itárom számya van, az biztos jól repülhet! Teljesen érdekes vonása a játék grafikájának ez, hogy ha az ember már látta totan az előtte repülő gépet, akkor azt a játékban is azonnal leismeri! Hát ez mondjuk nem kimondottan volt elmondható mondjuk a FIGHTER BOMBER-ról vagy a STEALTH FIGHTER-ről...

Ennyit a szimulátorokról. Lényeg nem tudja valaki, hogy 64-re miért nem jelenik meg mostanában semmi ilyen? (Óh, ha csak a hirdetésekbe kell pillenteni: egyenak már TEST DRIVE VI-t is reklámoztak 64-en, mikor megill, since... — CoVboy)

Stratégia

64, Amiga, PC

Yohó! (Hát ez meg mitéle új ezó? — CoVboy) MILLENNIUM rajongók figyelem! Mit ennyi más jó ötletet, ezt is elkezdtek sokszorozítani: az Amigas SUPREMACY után jön a STAR CONTROL. Az időpont a XXII század, a helyszín pedig a galaxis (közlelebből a Tejút, de benne van az a szalmas bolygó is, amiől a Galaxis Utakalauz nevű csodás könyvben az az egyetlen lényegző információ áll: "Ott jelenik meg a CoV!"). Van itt minden, mi Sam Singh-nak ingere bolygók kolonizálása, lövöldözés az idegen hajókra (cooportban vagy egyenként), ércbányászat — minden, amit csak a MILLENNIUM-ból elfutak lopni! A lejácben lévő 64 nem lávódós, azon is megjelent, sőt, nemcsak lemezen, hanem kazettán is.

Amiga, PC

A Virgin céget aká az "Areny Üvegömlő" díjjal is kitüntetheték volna a tavaly megjelent CONFLICT című játékukért, hiszen kiválóan jósolták meg az Öbölháborút (Még ezercen-cse, hogy nem világévégét jósolták! Igezen sejtátem volna a leheneke... — CoVboy) Most egy új stratégia játékot került a boltokba Amigan és PC-n, ami a FLOOR 13 nevet viseli. A trippána cím a békásmegyéri lakótrilupe emlékeztet, már amennyiben azalele működik a Legitkosabb Szólgálat! A játékban ugyanis ennek a főnökét alakítjuk, aki vérbeli stratégia-ként igyekszik a földet (vagy a rendezetenséget?) fenntartani a kormány szólgálatában.

MOONFALL:
Teljes mértékben le-pottyant a Hold (64)



64

Ha már ugys szó esett az előbb a SUPREMACY-ról, akkor talán lelytathatjuk is volu a Virgin meglette azt az apró szíveséget a 64-eseknek, hogy piacra dobta nekik hazalát is, lemezen is. Az ilyen utólagos 64-kenverziók általában nem a legjobban sikerülnek (jó példa rá mondjuk a NORTH AND SOUTH), de ez igazán jól néz ki.

Amiga

A legutolsó macado, shoot'em up és kalandjáték között, meglehetősen szögényesnek mondható az Amiga megjelent stratégia játékok választéka. Talán ezt az új igyekszerek betölténi az Infotimes címke alatt putlikáló Koel programozói. Akárcsak eddigi munkáinak (GENGHIS KHAN, NOBUNAGA'S AMBITION), a BANDIT KINGS nek is a helyszíne a középkori Távol Kelet: Mongólia és Japan már volt — tehát niosl jöhet Kína, méghozzá a XII században. Alapötlet a DEFENDER OF THE CROWN tartományokat elfoglalni, lelesztetni, hadsereget toborozni, aztán lamél tamadni. Ez klassz unalmasan hangzik, de a játékot az apróleltósan kidolgozott képek még monokrom inonitron is elég színessé teszik.

Amiga, PC

Ha már ugys szó volt minden idők egyik legnépszerűbb stratégia játékaról (a DOCTOR van szó), akkor időtön át jön egy másik nagyszerű kőn, a CENTURION. Ez a romai időkben játszódik és... Ja. Most jutott eszünkbe, hogy eniól mintha csináltunk volna egy lemezt — valahol itt lesz hátrébb. Akkor ez most hágyjuk.

Amiga, PC

Há! Istennek még a Microprose sem ment csődbe, bár a játékaikat nézve ez a közuljóvóbon nem is lesz aktuális. Legújabb szerzeményük egy vérbeli stratégia, némi menedzsment beütésekkel, a RAILROAD TYCOON nevet nyomatják a dobozra. (Hát en mondjuk ceruzával írtam fel, de ez a lényegesen ugyes változat... — CoVboy) A játék színhelye a XIX századi Egyesült Államok, ahol egy szegény iparmágnas szerepében logunk tündöklőni vonatokat vásárolunk, vasutakat építünk, hitelekkel vesztünk fel és multimócsok leszünk. Vagy csődbe megyünk, ami szintén egy lehetőség... A játékról egyébként Állandóan a SIM CITY jut eszünkbe — és mint ilyen, túl jó ehhez, hogy ne tujuk le a következő CoV-ban. Jövő hónapban tehát zakitólunk.

Amiga, PC

A SIM CITY másról is eszünkbe jutott, nemcsak a RAILROAD TYCOON-ról, hanem a lelytarásának is foglatható a minitég megjelent SIM EARTH PC-n már inárcus végén bejött az országba, az Amiga verzó 1 hónappal később kerül a boltokba. Bár a SIM CITY 64-en és Spectrumon is megjelent, a SIM EARTH 8 bites verzójáról semmi ilyen hír nem érkezett. Nem bá, addig jó lesz helyette az R-TYPE.

Extra meglepetés!

64

Nemcsak a megjelent a LAST NINJA VI. Ez az örömlili esemény hozzátétőlegesen 1997-re várható, így tiliát most nem foglalkozunk vele. Majd akkor.

Heatseeker

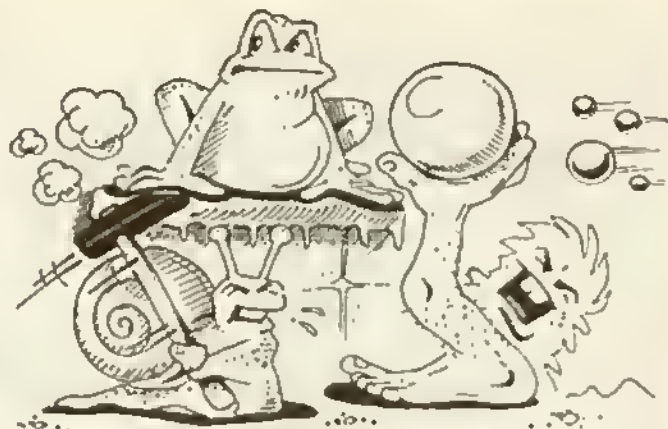
Mivel a CoV 14-ben már elköveztünk egy "minden részletre kiterjedő" EXTERMINATOR-leírást, abszolút nem nevezhető rendhagyónak az e havi műsorszámában a hőkereső próbálkozásunk. Vegye úgy mindenki, hogy a múltkorai számban talált nyomdahiának ("A játékkismertetőket visszatérnek...") ez az első fázisa...

Szóval a HEATSEEKER nevű csodajáték mottója, akár az is lehetne, hogy "Keresd a Nőt — pardon, nyelvbetűt: — a Hőt!" — merthogy meleg dolgotok kell gyűjtögetnünk benne. A játék főhőse egy kissé furcsa mixtúra, talán az EXTERMINATOR-ban szereplő Mr. Kéz és egy bizonyos Ms. Láb egy köllemesen alkotott éjszakaijának az eredményeként jött létre — KézésLáb, vagy inkább KezesLáb (az elsődleges nem jelölget most nem bencolgetjük). Mivel ez az élőlény furesasága miatt sem a Kezek, sem a Lábak társadalmaiba nem tudott beilleszkedni, ezért elbujdosott az Űvegbetéthygyen túlrá, egészen a Rendkívül Elvárásos Erdőig.

Mivel alapvetően időszerű állomány volt, útközben a markába kaparintott egy labdát is, amivel mostanában dobálózni szokott. A labdát lobogó tűzekbe dobálózza bele, minekfolytán úgy összemolegodedett vele, hogy ha a labra esetleg nem jönne vissza hozzá, akkor is azt csinálja, amire éppen KezesLáb gondol (vagyis a labdát KezesLábtól függetlenül is lehet irányítani — ez azínt megduplázza a játék arcade-jellegét!). Tovább fokozza az izgalmakat, hogy a labdát KezesLáb különféle módokon tudja elhejigélni, ami egy bizonyos 'joystick' nevű elmés szerkezettel szabályozható (bizonyára már sokan találkoztak a technika eme csodás vívmányával).

A Rendkívül Elvárásos Erdőt különféle érdekes élőlények népesítik be: varangyos varangyok, izotlábú izotlábúak, kihűlt hüllők meg ilyen hasonlók. Ezek haragszanak KezesLábra, mert rájuk sem hasonlít, továbbá azért is, mert már több fajtársukhoz hozzávágta a kezében levő laboát. Az állatkékon kívül még vannak fák is, negy levelekkel, akik nem haragszanak KezesLábra — még akkor sem, amikor az esetleg rálépne valamelyik levelükre (erre igen nagy szükség lesz, mert a Rendkívül Elvárásos Erdőben gravitáció is van és esetleg kiesünk tőle a monitor aljára). Ha már így bálemerültünk a játékba, akkor még érdekességképpen azt is megjegyeznánk, hogy KezesLábbal nemcsak mehejigálhatjuk az ellenfeleket, hanem rájuk is taposhatunk. Ez mindenképpen új színnel gazdagítja küldetésünket.

Külön azért kell ejtenünk a képernyő első részén elhelyezkedő mágikus faliratokról. Ilyenek vannak, hogy SCORE, ENERGY, BALL, PASS. Jelentésükre ugyan még nem sikerült rájónnunk, de "stábunk" szokértók bevonásával és minden erejét megfeszítve munkálkodik a rejtélyes szavak megfejtésén. Annyit azért sikerült felfedeznünk, hogy ezek folyton változnak! A jobb alsó sarokban levő TELE felirat még szintén ismeretlen számunkra, de különböző szavak hozzáátételével (-lera, -kom-munkálód, -gráf) már jó úton haladunk megfejtéséhez.



Az olyan rejtett összefüggések megvilágítására, mint hogy az ún. joystickból kiálló kar milyen irányú elmozdítása szükséges KezesLáb különböző mozdulataihoz, sejtos a rendelkezésünkre álló hely most nem elegendő. Mivel ezekre valószínűleg senki sem lesz képes magától rájónni, ez egy hosszabb sorozat témája lesz, esetleg — kíváncsra — az évkönyvünkben szemelünk neki 20-30 oldalt.

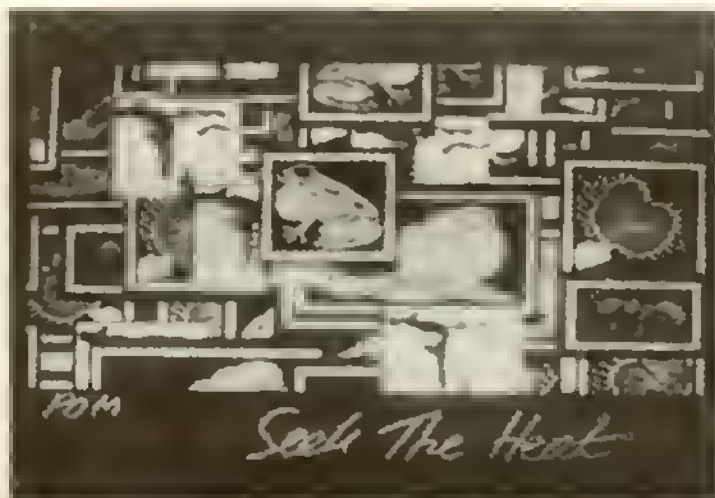
A leírás teljességéhez még elengedhetetlenül szükséges megénekan a játék céljának meghatározása. A játék célja — a szabadidő kultúrárt, szórakoztató formában történő áthátrása. Lehet benne: 1. ugrálni; 2. dobálni; 3. SCORE-t szaporítani (ami növeli a sikerélményt!). Arcade.

Nem marad más hátra, mint a játék értékelése. A játék jó. A grafika precíz. KezesLáb tők jól van animálva. A zene a-moll (vagy c-dúr, ami eléggé hasonlít az a-mollhoz). Különösen a szünetjelek kidolgozása sikerült tókéletesre. A sok pozitívum mellett persze néhány apró hiányosság is feltűnedezik: hiányoljuk például a különböző földön heverő tárgyakat (gépgyű, lézerfegyver, termionukleáris robbentője, "Tótény" feliratú tókény), mert akkor arról is írhatunk volna, hogy ezek mire szolgálnak; továbbá nincsen a játékon 10-20 trainer sem, pedig igazán arról a játékról lenne hasznos a leírás, amin olyan trainer van, ami magától végigjátssa a játékot. Jó szórakozást kívánunk!

(Szeretnénk köszönetet mondani a szomszédunk négyéves kislénak, aki ugyan olvasni még nem tud, de röpke líz perc alatt rájött az ímónt almondottakra. Ismeretelt megosztva velünk járult hozzá, hogy teljesen agysáku újságunk többeszinű, információtól duzzadó legyen.)

(Nekem az a megérzésem, hogy azon az oldalon valahogy nem lehetett fel az a komoly, megfontolt atílus, ami egyébként a többi oldalt mindig is beteleng... — CoVboy)

▽ Ez itt, kérem, a címképarnyó...



▽ ...és az már maga a játék!



Az Idősebbek talán még emlékeznek rá, hogy valamikor a CoV 1. számában (Ha valaki nem tudná: görbelébü nindzsák voltak az atajén... — CoVboy) volt egy játékkismertető bizonyos TIMES OF LORE c. programról. Ez valahogy úgy zárult, hogy a játékra még feltétlenül visszatérünk valamikor... Ez a "valamikor" hozzávalólegesen most jött el, de még mindig jobb későn, mint soha!... Abban egészen biztosak vagyunk, hogy nem túl sokan lehetnek, akik azóta végigjárták. A múltkor a WINDWALKER-nél már panaszkodtunk egy sort, hogy az Origin játékal nem kimondottan ötpercesek, de a TIMES OF LORE-nál talán még ők is megöröklöthették magukat! Egy ilyen típusú kalandjátéknak ugyan mindenképpen előnyére válik, ha benyolult és sokáig tart kibogozni, hogy egyáltalán miről is van szó — de ennél a játéknál ez már felháborító méreteket öltött...

A kerettörténetre most nem vesztegetjük a szót, mert mindenki elolvashatja a játék elején, azonkívül az ismertetőben már lártuk egyszer. A kezdéskor választható három karakter közül gyakorlatilag mindegy, hogy melyiket választjuk — ber szarintünk a legjobb a lovag, mert ő bírja a legjobban az ütéseket. A játék vezetése a lehető legegyszerűbb: a főhőst a közepén lévő játéktérben irányítjuk, a balra lévő ablakban láthatjuk a napszakok változását jelző "órát", jobbra pedig az életerónket mutató gyertyát. Mivel a játék teljesítése nincs időhöz kötve, az óra csak arra jó, hogy tudjuk, mikor van nappal: a városok lakói (köztük néhány fontos szereplő) éjszaka szundikálnak, tehát nem tudunk velük beszélgetni (kivéve a fogadósokat). Éjszaka (mög nappal) csak vadászok, orkok, csontvázak és szellemek mászkálnak mindenütt, akik minduntalan rántámadnak (a vadászok és a csontvázak lőnek is). Mivel gyorsabban mozgunk nekik, megszökhetünk előlük, de akár ki is nyúlhatjuk őket. A "harc" a "tűz" gomb nyomkodásából áll, de nehezíthetjük a csökkenti az életerónket, amit több módon is visszaszereshetünk: magállunk valahol egy időre és nem csinálunk semmit (a gyertya lassan növekedni fog); 10 aranyért megszéllunk egy fogadóban (a fogadósna! ASK FOR LODGING); különféle varázssitalokat (potion) togyasztunk. Főhősnk néha megéhezik és ilyenkor automatikusan enni akar. Élelmet 10 aranyért vehetünk a fogadósoktól (BUY PROVISIONS), de a megölt támadók is elpottyantanak néha egy-egy csomagnyit. Ha nincs élelmünk, akkor főhősnk nemsokára éhezni kezd, aztán egy idő múlva éhenhal. A támadóktól esetenként további stuffokat is zsákmányolhatunk, pénzeszacskókat (BAG OF GOLD) 6 arannyal; varázssitalokat (white/red/yellow/brown/green potion), amelyeket használva visszaáll maximumra az életerónket (a vöröstől és a barnától még "repülünk" is egy darabot); varázssitalot tartalmazó lekereseket (white/red/yellow/brown scroll), amelyeket ellenség közelében használva megölhetjük őket (a fehér csak "tagyaszt"). A küldetés szempontjából fontos tárgyakat meg kell találnunk, el akarják adni nekünk vagy csak simán adják egyes szereplők. Ha eladásra kínáltak fel valamit, akkor még mindig megölhetjük az árust — majd a halála után aldobja, amit el akart adni nekünk. Fontos, hogy a városok lakói (serf, thug, guard, stb.) mindaddig nem foglalkoznak velünk, amíg valamelyiküket meg nem támadjuk — támadás után azonban ők is ugyanúgy viselkednek, mint a többi ellenség (ilyenkor a városi fogadóban sem lehet a kocsmárossal kommunikálni). A "haragszomrád" másnap reggelig tart, tehát ha mégis kénytelenek voltunk valamelyik városlakót megölni, akkor lépünk le a környékről egy időre vagy húzódunk be egy házba másnap reggelig (a házakban nem bántanak).



△ "Ki itt belépsz..."

A speciális parancsokat a 'SPACE' megnyomása után az alsó sorban lévő ikonok segítségével tudjuk kladni. Az ikonok jelentése sorban a következő:

- beszélni valakivel: Általában minden jószándékú fickóval lehet beszélgetni — ha nem jószándékú vagy nem akar beszélgetni, 'XY ignores you' üzenetet kapunk (egy városlakónál ez a biztos jele annak, hogy valamelyik földijét nemrég véletlenül lefogcsaptuk). Ha több személy is van a környékünkön, akkor ki kell választanunk, hogy kihez intézzük a szót. Ezután általában két lehetőséget kapunk: csevegésbe kezdünk (START CHITCHAT) vagy kérdőzködünk (ASK QUESTION, a későbbiekben AO-voi rövidítő) — ha valamilyen tárgyat kínáltak fel eladásra, kapunk egy BUY opció! is. Csevegéskor valamilyen megszólítási sablonnal üdvözlőjük a beszélgetés alanyát, de ilyenkor is kaphatunk infokat. Kérdőzködni kizárólag csak plotyákról (RUMORS) lehet. A plotyák adják a legjobb infokat: 5-6 fontosabb dologra utalnak és véletlenszerűen kapjuk őket a megszólított személyektől — a leírásban ott hivatkozunk rájuk, akikől éppen kapjuk. Ahogy egyre több dologról hallunk, úgy tesz egyre több beszélgetmánk is, amelyek megjelennek a lehetséges kérdések között. Az már egy más kérdés, hogy a legtöbbet "Ebben sajnos nem tudok segíteni" választ kapunk csevegőpartnerainktől. Egyébként igen időta húzás a játéktól, hogy egy csomó fontos szereplőtől nem kérdésből lehet kihúzni az infokat, hanem 10-15 másodpercig álldogálni kell a közeliükben és akkor hajlandók megszólalni...
- megvizsgálni valamit: valamely földön heverő vagy nálunk lévő tárgyat nézhetünk meg vele.
- inventory: a nálunk lévő tárgyak listája, továbbá az élelmiszer és a pénz mennyisége.
- felvenni valamit: ha valamilyen tárgyat találtunk vagy a program 'Something was dropped' felirattal jelzi, hogy az ellenség megölte a után elejtett valamit, az ikon választása után vehetjük magunkhoz. A nálunk lévő tárgyaknak ugyan van limitje, de a "térőhely" bőven elég a használható tárgyaknak.
- letenni valamit: Általában olyan tárgyaknál célszerű alkalmazni, amelyet egyszer már használtunk (pl. kulcsok) és csak foglalja a helyet. Teljesen használhatatlan tárgyak például a Scroll of Life (reklám) vagy a vadászok és csontvázak lövedékei (Arrow vagy Stone).
- átadni valamit: ez is egyértelmű, a tárgyak listájából kell kiválasztani, hogy mit akarunk odaadni. A játék kellametlen vonása, hogy ha valakinek átadunk valamit, akkor az mindenképpen elfogadja (XY accepts your gift — ez azt jelenti, hogy éppen most adtuk rossz személynek)...
- használni valamit: agyártalmű. Ha valamit nem jó helyen akarunk használni, akkor 'Ennek most nem túl sok haszna lenne' üzenetet kapunk.
- egyéb parancsok: SCORE — score. Itt az "abszolút lényagtalan"-kategóriába tartozik: ez kalandjáték, bár van benne néhány alrilmás effektus is. LOAD GAME — az utolsó kimentett állás betöltése. Az állás (mért hogy csak egy lehet) a játéklemezre kerül. Csak közvetlenül tudunk menteni a program automatikusan almenti az állást, ha valamilyen fogadóban megszéllunk éjszakára (ASK FOR LODGING). Vigyázat, ha a játékol START GAME-mel indítjuk, az utolsó játékállás is felülíródik a kezdőpozícióra! PAUSE GAME — pause. Egyébként a 'SPACE' megnyomása is pause-nak felel meg (a szereplők nem mozognak a játéktérben), de az idő közben telik.

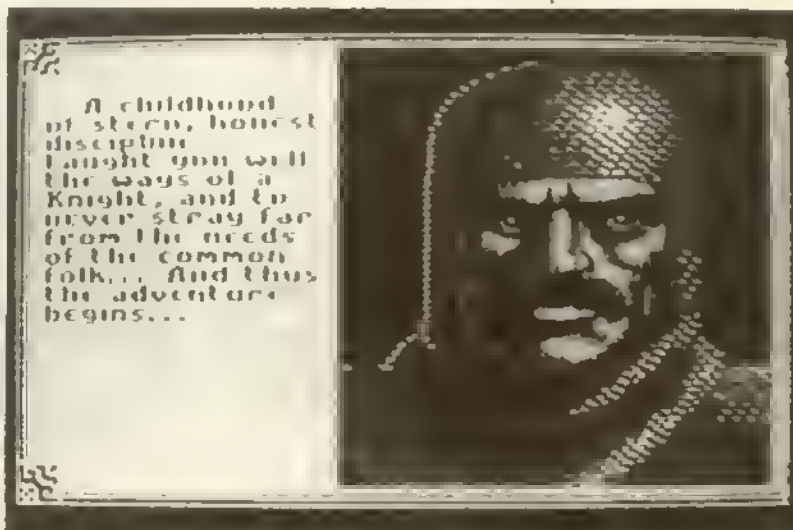
Ennyit ómlasztva, bemelegítésképpen. A játékkal valószínűleg nem is a kezelessel támadt problémája senkinek, inkább a méretével. Már említettük az ismertetőben, hogy kb. 13-14.000 képernyőnyi a játék helyszíne, így egy kicsit nehéz eligazodni rajta. Az ember csak gyalogol, gyalogol — és még mindig nem jutott sehová! A másik probléma abból adódik, hogy a szereplők általában különféle városmegveket használnak az információkban, de azt hogy milyen városról van szó, azt csak akkor tudjuk meg (esetleg...), ha már ott vagyunk és beférünk a logodóba. Azonkívül néhány városhoz nem vezet út sem, ami igen magasra szítja a magyaros kifejezések gyártására való hajlamot. A méretből adódóan elég könnyen végérvényesen el lehet tévedni (valószínűleg egy csomóan azért is hagyták abba a szórakezést a **TIMES OF LORE**-ra), viszont egy jó térképpel már nem olyan nehéz végigjártatni a játékot. Mivel térkép lesz valahol hátrébb, minden jó idegzetű játékosnak ajánljuk, hogy próbálja meg a leírás nélkül végigjártatni a játékot (térképpel már egész játszható lesz). Leírással persze még inkább... (Egyébként a 64-es és az Amiga-verziókat teljesen megegyezik egymással.)

A kaland Eralan városka "Hatalmas Mollás" nevű fogadójának emeletén indul. A lépcső aljában egy izgatottan mászkáló szerzetes fogad bennünket és rövid álldogálás után elsiroja nekünk az éle bántalmát, két héttel ezelőtt egy karaván indult Rhyder városából a *Jövendőmondó Kövekkel*, hogy kevés pénzért mutogassák az erre rászorulóknak. Midőn a karaván az Innon északra fekvő erdőn áthaladt, sajnálatos baleset történt: reblok támadták meg őket és miután a díszes társaságot felderebották, a Köveket elhurcolták magukkal. A pap erre kér bennünket, hogy ugyan logyunk már szívesek megkeresni a rabló urakat és a Köveket visszaszolgáltatni a királyságnak. Teljesen mindegy, hogy mit válaszolunk (én **leszúrтам, Mit nyegget engem?! — CoVboy**) — de azért csak menjük neki, hogy lehet szó a dologról (REPLY YES). Ettől nagyon boldog lesz és azt jósolja, hogy egy igazi nagyságot lát bennünk. Érdeklődhetünk még főle pletykákról (AO RUMORS), mire távolba meredő szemmel azt rebogí, hogy sőtél kód orszkodik lo észokkeleten... Szóval ő is olvasta a "Gyűrűk Urát" (Rádásul fejfel lefelé, mert ha jól emlékszem, ott délkeleten történtek "leereszkedések"... — CoVboy)

A kocsmá egyik asztalánál egy mogorva jobbágy (serf) kertyelgetja a mézsert, de nincs túl beszédes hangulatában (annyit azonban ki lehet húzni belőle, hogy hallott valami pletykát a Troela városában található mágikus cipőkről). Annál inkább beszédes kedvében van a pulter támasztó öregember (old man), mert mihegy hallótávolságba kerülünk, rögtön rákezd a monológjára: "En még emlékszem arra az időre, amikor a királyságunk egységes volt...". A megfentelt kalendar természetesen hanyatt-hemlök menekül a kocsmapulter támasztó bácsikák zűrös emlékei elől — vagy szőbe elegyed velük (ASK QUESTIONS KINGDOM). Megtudjuk, hogy ennek a földrésznek a jogos uralkodója Valwyn (AO VALWYN), aki hatalmas király, de ahhoz képest még béles és egyszerű ember is. Sajnos elhagyta a népet... Déltájban az öregnek lamét megere a nyelve: "Hallottál már a Nagy Medallionról?" Kivételesen megsüghatjuk neki az igazat (REPLY NO). "Óh, az egy mágikus tárgy, amit a hazánkból hoztunk magunkkal, mielőtt itt letelepedtünk. Azt mondják, hogy csak répünk egyedüli jogos uralkodója viselheti". Hát az roppant érdekesen hangzik...

A pulter másik oldalán álló kocsmáros közben azt hajtogatja, hogy a messzi földön híres "Hatalmas Mollás" vendéglőben a mézsér hatása hasonlatos a lórúgáshoz és az étel is rendkívül tapló. A pletykákról (AO RUMORS) érdeklődve, egy teljesen új oldalával is megismerkedhetünk: ő is amatőr meteorológus, mert ismételtten felhívja a figyelmet az észokkeleten képződő gomolyfelhőzetre. Szállítás után érdeklődve (ASK FOR LODGING) 10 aranyért kapunk egy ágyat az emeleten és máris új napra virradunk. Mivel a játék célja nem a küldetés átvétele, inkább vásároljunk főle néhány (3-4) csomag élelmiszert (BUY PROVISIONS). Miután ezzel megvolnánk sétáljunk ki a fogadóból és az eligazásnál induljunk el az úton észak felé, abba az ominózus erdőszegbe, ahol a kirándulókat ki szokták rebolni.

A kövezett út a város határában elfogy és egy erdei ösvénybe toliklik. Egy kis idő múlva megérkezünk az erdősz házához, ami az út északi oldalán fekszik (vagyis telel). Ha az erdősz nem találjuk odabent, akkor valahol a ház körül kőrcél, áttatában a szemközti oldalon. Mihegy megközelítjük, üdvözl bennünket és nagyon csodálkozik rajta, hogy erre vetődünk: mostanában orkok vortek tényét az út mellett, tohát klassz életveszélyes erre sétálgatni (AO ORCS és AO CAMP). Viszont he velaki feltétlenül öngyilkos akar lenni, akkor az tovébbésétél az úton a tavcskái és onnan az az erdőbe vezető benyílón át (észak felé) pontosan arra a tisztásra leg kilyukadni, ahol az orkok komplogoznak. A dorék öngyilkosjelöltek természetesen



△ Harminc kiló vasban mindjárt kényelmesebb!

erősen koncentráltak a pap szavaira a fogadóban, így tehát nem szükséges különösebb szellemi erőfeszítés, hogy perhuzamot vonjanak a *Jövendőmondó Köveket* szállító karaván kirablól és az itt táberező orkok között...

(Az erdősz házában található egy tört (Dagger) is, ami járható dobófegyver: ha nálunk van, akkor "tűz" gombra elreput abba az irányba, amerre éppen nézünk. Ha ellenfelet talál, akkor az egy kardcsapással ér fel. Az egyetlen szépséghibája, hogy oldobás után állandóan fel kell szodogolni, ami egy idő után kimondottan idegesítő lesz.)

Az erdősz ozoait megfogodva, sétáljunk tovább az úton a tavcskái és ott forduljunk észak felé. Üdítő sété következik a modértrilláló hangos erdőben. Térképet felesleges lett volna erről rejlolnunk, mert úgyis csak egyetlen irányba lehet menni a cél felé: a zsákutcákról ugyanis gyorsan kiderül, hogy zsekuték. Miután már mindenki végérvényesen lelett arról, hogy volaha is kikoveredik innen vagy azt hiszi, hogy rossz ösvényen jött be, meg is érkezik a tisztásra (kb. 5 perc befolyogás, bár lehet, hogy csak az unalomtól éreztük ilyen hosszúnak az időt). A tisztás bal oldalán áll a táber. Azt talán mondani sem kell, hogy mindenhonnan orkok fognek ránkrontani, tehát lehetőleg ne minimális életetöröl érkezzünk idő (az itteni orkoknak egyébként kétszer ennyi fejbecsapás szükséges a masvilegre hessegetéséhez). A tábertűz mellett mászkál a főnök (ő nem zöld, mint a mezei orkok, hanem fekete), akit néhányszor kupán kell csapnunk a kardunkkal és máris elpottyentja az urnát (Urn), amiben a karavántól elrebolt *Jövendőmondó Kövek* tartózkodnak. Ha a Kövek most épp jövendőt akarnának mondani, akkor bizonyára arról beszélnének, hogy milyen jól éreznék magukat, ha visszavinnének őket az eraleni fogadóba, a paphoz. Erre persze megunktól is rájövünk és így is teszünk.

Adjuk oda a papnak az urnát (az ikon használatával), aki reffentő boldog lesz a köveivel és örömeiben a kezünkbe nyom egy nagyobb összeget (olyan 100 arany körül lehet). Az edömentes jövödelem mellé még hozzátessz azt is, hogy jól tennénk, ha bekukkantanánk a régenshez (Regent), mon egy ilyen tehetséges lickőnek biztos tudna valami testreszabott munkát adni. (Előtte persze nem ár lepihenni a fogadóban, hogy ha a közeljövőben véletlen baleset érne bennünket [például agyonvor egy mogorva ork], akkor logyen kimontott állásunk az első küldetés után).

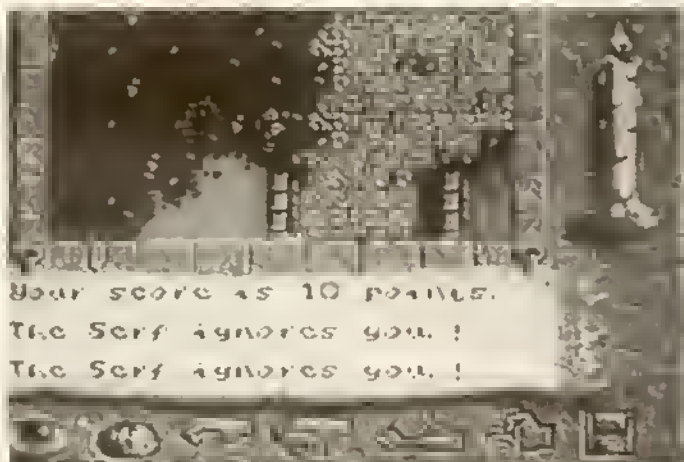
A régens palotája a város déli részén található. A kapu előtt két strázsza álldogál, akik arra hívtak, hogy elhajtásuk a kíváncsiakodó turistákat (ha sokat erősködnék, még jól fejbe is ütik őket). Eddig így tettek volna velünk is, de miután a papnak visszahoztuk a kevesalt, bemehetünk a palotába. Itt érdekes feltételező utakat találunk (például az alagsori börtönben össze-verekezhettek egy strázsával), de inkább sétáljunk be a tróntoromba, ahol Daniel, a királyság helytartója unatkozik a trónján. Azt mondja, hogy hallott a hőstettünkről a paptól és ilyen értékes fickóra neki is szüksége lenne. Fizetni is hajlandó. Heidric, a királyság déli részének alkirálya megkaparintotta az Igazság Tábláját (*Tablet of Truth*), amit a királyság lelőtti hatalmátvétele akar felhasználni. Mindössze annyi dologunk lenne, hogy átutazunk Ganester városába elhozni a derék úriemberhez és elhozzuk tőle ezt az opróságot. A botor kalander természetesen mindentféle marhaságra kapható — **REPLY YES**. A régensből több infót nem lehet kihúzni, tehát indulhatunk is...

... csak nem Ganestorba, hanem Lankewellbe, ami innen ugyancsak déli irányban fekszik, de még csak a közelében sincsen Ganestornak. A kiruccanás célja nagyon prózai: felszerelkezünk egy érdekes kutyával. Miután negyedórás mészkalás után megérkeztünk a tett helyszínére, menjünk be a város északi részén levő házikóba, ahol — remélhetőleg — egy jobbgyót (*serf*) fogunk találni. Ahogy meglát bennünket, rögtön holmi Nagy Harcosról kezd locsogni. Mivel más nincs a helyszínen, valószínűleg ránk gondol, amikor arról beszél, hogy milyen nagy hasznát vették a Mágikus Csatabárdnak. Ez jól hangzik, tehát várjunk egy kicsit, hátha mond még valamit róla. Vétlenül éppen van nála egy rakitár és hajlandó a tulajdonjogot átruházni ránk. Cserébe mindössze 95 aranyat kér és ez az ár már az ÁFA-t is tartalmazza! A paptól kapott százesnek már meg is van a helye. **BUY AXE**. (Esetleg kevésbé pozitív lelkületű kalandorok meg is érthetik, így tesz bárdjuk is és megmarad a pénzük is. Sőt, még az ÁFA-visszaigénylő formanyomtatványt sem kell 4-5 órát sorbanállniuk az egyetlen boltban, ahol kapható!...) A csatabárd tényleg mágikus szerzemény: eldobása után elrepül a játékképernyő széléig, aztán visszazöppen a kezünkbe. Közben meg egy kardcsapásnyit találhatat visz be az útjába kerülő őtőlényeknek (mandlorból, vagyis visszatérő jóvat duplán dobozta). Felfogható őtőlényesítésnek is: az ellenfelekhez oda se kell mennünk, mert a bárdot hegyelgélva mindenkit biztonságosan lemészárolhatunk és boldogan növelhetjük a pontszámunkat, egészen a csodálatos túlsordulásig.

Ha már úgyis itt vagyunk és megérettük, amint a semmi méshoz nem hasonlítható sós tengeri levegő az arcunkba csap, természetesen kiugrunk a tengerpartra. Ez azt jelenti, hogy megyünk dél felé (morthogy az a legjobb, amikor a sós tengeri levegő a jobb felünkbe fúj), amíg al nem érjük a tengerpartot. Velehet itt ömlik egy folyó a tengerbe, tehát hirtelen öltöztől vezérelni követjük a folyó folyását. (Nem a tengerbe vezetőt — a másikat.) Egy ideig ide-oda kanyarog, majd hirtelen egy hídre bukkanunk, amelyen egy meglehetősen rövid távon kiépült út vezet keresztül. A tulperton az út a semmibe vész — ellenben az elveszett út helyett találunk egy házikót. (Az ilyen jobb helyeket az ember mindig térképrejzolgatás közben szokta megtalálni...) A ház a Fekete Áspiskigő (*Black Asp*) tulajdonát képezi. Mielőtt valaki gumicsizma után kapkodna, előáruljuk, hogy Áspis úr nem hülli, csak egy sima jobbgyó. Általában éjszaka szokott a konyhában tartózkodni (akkor viszont hasznavehetetlen, mert hortyog), napközben valahol a környéken teker, (Ha nem találjuk volna itt, akkor várjunk néhány percet a konyhában, hamarosan megjelentek valamelyik ablaknál.) Áspis nem nagyon örvendezik nekünk, de mivel már hallott a jöttünkről, kíváncsi lenne, hogy mi is az oka? Kérdezzük mondjuk a hírekről: "Egy búvós város fekszik a sivatag északi részén lévő hídon túl" — hangzik a rejtélyes válasz. Így tehát folytassuk a kérdezősködést (AQ HIGH KING). Áspis barátunk könnyít a szíven és rendkívül érdekes dolgokat hallunk tőle: néhány évvel ezelőtt Daniel régens, aki akkor még "újdons" se volt, feltárhozott egy nemesember meggyilkolására. Az üzlet megkötött, aminek következtében tragikus hitelansóggal nyílvessző fűződött egy bizonyos személy mellébe. Áspist hajtotta a szakmai kíváncsiság és megnézte magának, hogy kit küldött mésvilágra: természetesen Valwyn király volt a megboldogott. A hosszadalmas vallomásban szó esik még a király egyetlen gyermekéről, aki a derék bérnyilkos egy erdészház lépcsőjére helyezett el, továbbá a Nagy Medálról, amit — mivel ő úgysem tudott volna mit kazoni

vele — eladott egy szerzetesnek. Az elmondottaknak megkapjuk a közel itt változatát is (*Confession*), azzal a kéréssel, hogy jussunk el Heidric úrhoz, a déli résznek alkirályához. Ó telán még magmenthetl a királyságot a gonosz Daniel régensről. Hoppé! Fordult a kocka: elindultunk Ganestorba kirabolni Heidricet, útközben meg kiderült róla, hogy nem ő a rossz bécsi, hanem Daniel, a megbízónk. Remélhetőleg a későbbiekben az is kiderül, hogy Heidric még rosszabb, mint Daniel és mi világágg szatadhatunk erről a helyről... (Ha az erelani fogadóban nem beszéltünk az öregemberrel, akkor sajnos a kérdések között nem jelenik meg a HIGH KING opció — ergo Áspistól nem is kérdezhelünk róla. Ez elég kellamenten, viszont ilyenkor elengedő csak egyszerűen logylikolni Áspist és utána megmered a *Confession*.)

▼ **Hogyan le tudunk ennyi pontot összeszedni?**



Mivel most már két okunk is van Heidricet meglátogatni, irány Ganestor városa. Mindenki készítsen maga mellé némi hideg ételmet, mert Ganestor nem kimondottan a szomszédban van. Miután megérkeztünk, roppant kellőmetlen meglepetés ér bennünket. Heidricnek valószínűleg elég jó az erelani kémhálózata, mert már értesült a jöttünkről — a kastély ajtaját orrolele le zárva tartják. A nyugati részen fekvő házban azonban el egy jobbgyó, aki elég locsogós kedvű: ha szóba elegyedünk vele (**START CHITCHATI!**), elkönyantja, hogy tud egy titkos utat a kastélyba. Hoppé! (**AQ SECRET WAY**). "Barton többet tud mondani róla..." — hangzik a sejtélyes válasz. Egy kis keresgélés után rálelünk a fogadóban mészkalás figura személyében Bartonra, aki a titkos útról annyit tud mondani, hogy Smitty, a kocsmáros egy alagutat építtetett, ami a kastély előtt húzódik. Az alagútról (**TUNNEL**) ő sem tud semmit mondani, így tehát kénytelenek leszünk a kocsmárosnál tudakozódni a továbbiak után. Ha csavogni kezdünk vele, akkor megköszöni a jókívánatainkat és hozzátesszi, hogy Barton nemrég figyelmeztette valaki őtálkodik a kastély körül. Így egyből több dologról is kérdezhetjük.

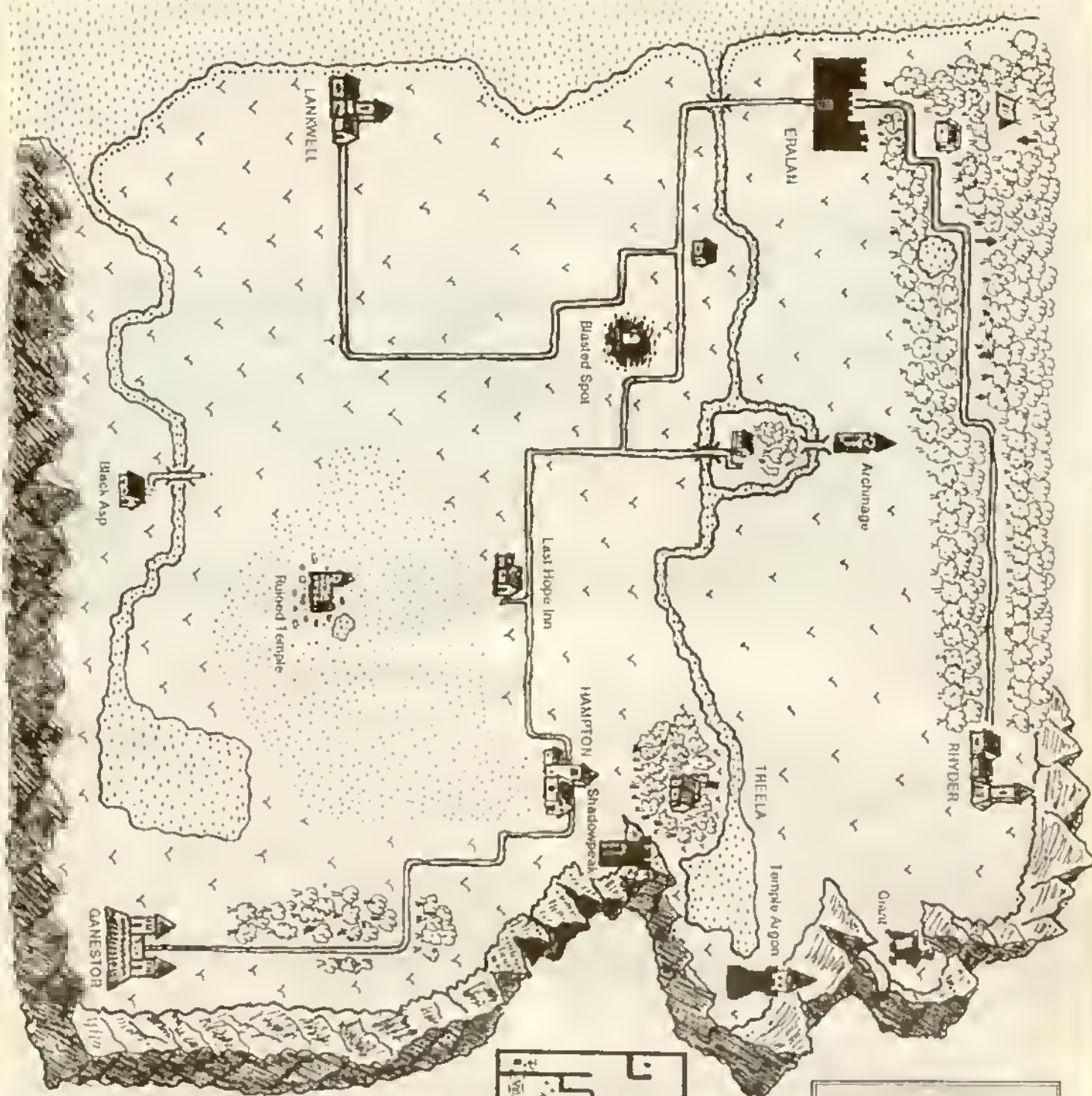
AQ RUMORS. "Egy hatalmas óriás él Rhyder városától keletre."

AQ TUNNEL: "Pszt, ne üvölt, le től! Az alagsorból nyílik. Csak csapj rá a kapcsolóra!"

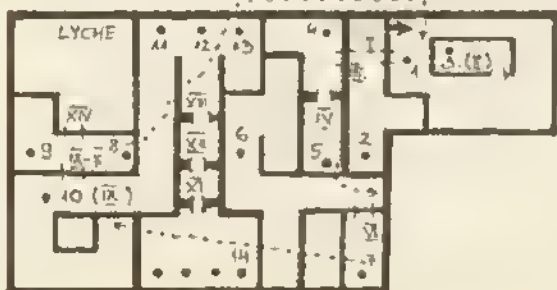
AQ SNEAKING: "Na, erről special semmit sem tudok."

Így tehát topekodó-ügyben ismét Bartonhoz kell fordulnunk, aki közben olajra lépett: elment haza. A kocsmával szemközt házában lakik és **SNEAKING**-ról kérdezve megtudjuk tőle, hogy késő éjszaka egy testőrt látott a kastély körül sötétlenkődni. (Ezt egyébként mi is láthatjuk, ha éjszaka érkezzünk.) Ezzel mondjuk nem lettünk sokkal okosabbak. Menjünk vissza a kocsmába és sétáljunk le a kocsmáros mögötti lépcsőn a pincébe. Odabent egyetlen érdekes dolog van: egy csomó hordó! További teropzsemle után e jobb felső részen egy kis "piszkot" is találunk a falon, amelyről kiderül, hogy az az a kapcsoló, amiről a kocsmáros beszélt. Ha pont jól megyünk neki, akkor egy lépcső nyílik meg előttünk...

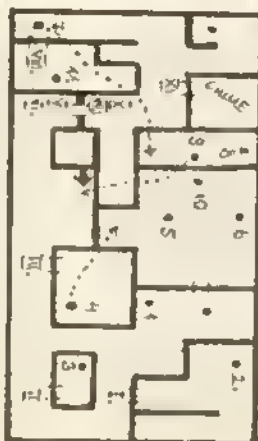
... amelyen keresztül bejutunk a várba. Pont jó helyre érkezünk: a börtönbe! Talán jobb, ha innen mielőbb távozzunk a másik lefelé vezető lépcsőn. Odafent izgatmas az élet: az őrszemélyzet azon tagjai, akik megpillantanak bennünket, egy gyanús kinézetű csatabárdot lóbálva vadul rohanganak



Ruined Temple



Blasted Spot



utánunk és azt kiabálják, hogy erretele nem nagyon szeretik a látogatókat. Jobban lesszük, ha elkerüljük őket, mert ha elkapnak, akkor a játék azonnal véget is ér: az őfelső egyik lakályos részlegében helyeznek el bennünket, ahol az idő végezetéig morfondírozhatunk azon, hogy milyen jeltűkkel illessük a játék szeizolt... A gárdisták elkerülésének két módja van:

- kinyírjuk őket a Mágikus Bárd elhajigálásával (egyenként 5 találal szükséges) vagy valamelyik tekercs használatával (a *White Scroll* a leghumánusabb megoldás: az nem nyírja ki őket, csak megfagyasztja). Ez nem kimondott életbiztosítás, mert emantú a városlakóit is állandóan támadni fognak bennünket;

- a hosszabb folyosókon megpróbálunk egérutat nyerni előlük. Ez még kevésbé nevezhető életbiztosításnak, de inkább ez a követendő módszer.

A feljárt a következő szintre az emelet másik végében (bal felső sarok) van. Cél szerű a lépcsőtől felfelé ellindulni hozzá, mert az északi folyosón csak egy ör van (az alsón kettő). A folyosó északi felénél haladjunk, így a szoba bajáratánál levő ör nem fog elérni bennünket, mert el van foglalva az Igazság Táblájának őrzőjével. A táblára szükségünk lesz, de az őt elég nehéz lerázni, egyszerűbb tehát megőlni — de ezt majd később.

A lépcsőn menjünk fel a következő szintre, ahol Heidric trónterme nyílik dél felől. Ha egy szinttel lejjebb nem bántottuk az őroket, akkor az ajtónál minden további nélkül beenged hozzá. Heidric azt mondja, hogy semmi dolgunk nincs arrafelé, így tehát — könnyelmű kijelentését cáfolandó — adjuk oda neki a bérnyilkos vallomását. Mindjárt megenyhül és szomorúan bevallja, hogy már régóta gyanyítja: Daniel tette el láb alól Valwyn királyt. Tudja, hogy valamit tennie kéne, de az a gyanyija, hogy Daniel minden lépéséről értesül. Szerinte Lord Dunbar a kémje (a város északi részén lévő házban lakó figura), aki innen a palotából kapja a híreket. Bizonyosságot kell szereznie a dologról. Reméli, hogy a mi éles szemünk majd lefedli az áruló kiletét — addig ő itt előldögél mágában és várakozik ránk...

Ezután a palotáról már nem fognak belönlkötni, nyugodtan közlakadhelünk bérhol a palotában. Sőt, beszélgethelünk is velük: kérdezgethetjük őket, hogy mit tudnak a kémkedésről (SPYING). Természetesen senki nem tud semmit. Az áruló egyébként az az ör, aki START CHITCHAT-ra nem laszl hozzá a választáshoz, hogy nincs ideje időtlen csevegésre. A teteleplezéséhez egészen egyszerű út vezet. Bartentől már tudjuk, hogy éjszaka az egyik testőr kint szokott söttenkedni — így tehát éjszakára fosbe állunk a palota kapujánál. Lehetőleg bant álljunk meg, hogy a kint mászkáló támadók ne nyaggassanak (bár egyoncsaphatjuk az időt azzal is, hogy pontokat gyűjtünk a támadók agyoncsapkodásával). Mielőtt leszáll az éjszaka, egy ör sötétlne kifelé a kapun. Állásuk meg és kérdezzük a kémkedésről. Kicsit felháborodik azon, hogy követtük és megpróbál megőlni bennünket Természetesen mi fogjuk megőlni őt és felvesszük az utána maradó lietot (Note), ami bizonyítékként szolgál az árulására.

(Elég kellemetlen, ha jóvátelünkkel lemoszározzuk a teljes őrséget, mert így ugyan a kémkedésnek bizonyosan véget votünk, csak a bizonyíték nem lesz még az árulónál).

Az írtattal menjünk fel Heidrichre (nem baj, ha éjszaka van) és adjuk oda neki. Utolsó ittjártunk óta újabb problémája támadt, e fiat, Ganestor hercegei elrabolták, amikor Hamptonban járt valamilyen ügyben. Azt szeretné, ha megtalálnánk, hogy hol tartják fogva és kiszabadítanánk. Lehet róla szó, de előbb magunkhoz vesszük az egy szinttel lejjebb levő szobában tárolt Igazság Tábláját (ha nem tettük volna meg idáig). Az ör pont úgy áll az ajtóban, hogy sehogyan sem tudunk bejutni melláta, azért sajnos el kell tennünk láb alól (végülis a tiédrt csorébe Heidric igazán lemondhat egy gárdistáról). A tábla felvétele után mélyen zengő hang szólal meg: *"Kérdezz egy fontos dologról és választ kapsz!"* (Jó, "Hova lett a nyitóm?" — CoVboy) A táblának elméletileg az lett volna a feladata, hogy felhívja a figyelmünket arra, hogy a király gyilkosa (Áspis úr) Lankwellben él. Ez mogint egy ronda Origin-trükk a játék végtelenségig nyújtására: miután elyalogoltunk idáig, most visszaküldenek bennünket a királyság másik végébe: Lankwellben lehetne érdeklődni a bérnyilkos (ASSASSIN) után és akkor megtudhatnánk, hogy a várostól délre lakik; miután ott nem találjuk, a folyó mentén oddig kódoroghatánk, míg ráteünk Áspis úrra, aki a vallomásával visszaküldene minket ide Tök jó. Szerencsére mi már rutinosan előbb elmentünk hozzá... Ha az ör

megőltük, ekkor cölserűbb a palotát e titkos alagúton keresztül elhagyni, mert lársuk elvesztésétől a kapunál álló őrok elszomordtak és esetleg megpróbálnának elkopni bennünket — okárcsak a városlakók.

Mivel a herceg Hamptonban túnt el, cölserű ott érdeklődni utána. A város északi részén levő házban egy másik tőrang lakik (Duka), aki beléptünkkor azzal fogad, hogy egy szőnyű bűntény szemtanúja volt (AQ CRIME). A lényeg az, hogy e fiút Shadowpeakba hurcolták. Azt sajnos nem árulta el a játók egyetlen szereplője sem, hogy hol a fenében van ez a Shadowpeak, de amíg a szorgalmas kalandor megpróbál térképet rajzolni, meg is találja. Egyébként egészen meghatodtunk, hogy nem a világ végén találjuk meg...

Shadowpeak teljes egy darab toronyból áll, az vízszint e maga nemében szep egy darab. Mielőtt belépünk, azonnal az egy gárdista ugrik a nyakunkba. Az illetlen fogadtalosan felháborodva felszeleteljük. Valami érdekes dolog marad utána: egy zöld kulcs. A vizsgálat azt mondja róla, hogy hasznos darab — majd mindjárt kiderül, hogy mire. A terepszemle eredménye e toronyban: egy lépcső a következő szintre, továbbá egy szoba, amelynek az asztalán egy zöld tekeics (*Green Scroll*) fekszik. Mielőtt használni akarjuk, kiderül róla, hogy ez volna az a bizonyos "nagy erővel bíró scio", ami képes elrőpíteni bennünket a királyság bármely városába (néhány ligura beszól ilyen pletykáról): megjelennnek a városok nevel és valamelyikkel kiválasztva máris ott bukkanunk fel. Használható dolognak tűnik a sok gyaloglás után — van viszont egy rossz tulajdonsága: csak két leloportatásra használható, utána eltűnik.

(Az egyik teleportálást cölserű lesz alkalomadtán Treolára elhasználni, mert oda kissé körülményes eltalálni az erdei labirintuson keresztül. A pletykák azt mondják, hogy itt magikus tábbalik találhatók. Tényleg: a treolai fogadó pultránál üldögélő jobbágy meg is próbálja eladni nekünk 77 aranyért. Ismét kétéseleyes a dolog, megőljük vagy megvesszük tőle. A cipő rendkívül hasznos dolog: használata után a duplájára növekszik a haladási sebességünk.)

A lépcsőn letésztálva a következő szintre, ismét egy őrral kell elbánnunk, aztán meglátjuk azt is, hogy mit őrzött. Egy cellát, amiben az új herceg raboskodik. Az lmént szerzett zöld kulcs nyitja a cella ajtaját és mihelyt az ajtó feltárat, a herceg már mondja is a magáét: *"Rövid az idő, barátom. Köszl, hogy kiltúztál innen, de nagyobb gondok is vannak ennél az apróságnál. A sötételkü szerzetesek valami szőnyű vihart barkacsolnak a földünk elpusztítására. Azonnal beszélned kellene lnal támáguossal, aki az elvártsolt erőtől északra lakik."* Érdekes, hogy mindig minket találnak meg mindenre...

Rövid elmélkedés után úgy döntünk, hogy a támáguos még várhat. Ennyi mászkálás után már mindenkinek klszáradt a torke és utolsó románye, ha magába szóllíthat valami pollont — ovögött térjunk be az "Utolsó Remény" fogadóba (*Last Hope Inn*), ahol ugyan nem pollont szóllítunk magunkba, hanem az asztalnál eszogetó jobbágyot meg. A jobbágytól magtudjuk, hogy a Romos Templomnál járt. Ez érdekesen hangzik, tehát faggassuk tovább erről a templomról (AQ TEMPLE): *"Az épület valamikor egy bolond varúslóé volt, aki úgy gondolta, hogy orós lesz azzal, ha Lyche formát öl."* Ah! Na és? (AQ LYCHE). *"Egy Lycheo csak a szenteltvíz van haldós hatással."* Mitől szenteltvíz? (AQ HOLY WATER) *"Kérdezd meg Kaine barátától Rhyderben."* Majd erre is sor kerül, de egyelőre sétáljunk tovább Eralan felé.

Valószínűleg a játókmentések eléggő megcsappantották a pénzmagot, amit a támadóinktól elszedett pénzeszsákok alig-alig tudtak pótolni. A későbbiekben viszont nagyobb kladésalnt is lesznek, így tehát pénzforrás után kell néznünk. Ez Daniel régens lesz, aki valamikor a játók elején pénzt lgrt az Igazság Táblájáért... Hát akkor vigyük be neki a palotába és adjuk oda. (A kétszinűség kalandjátékokban általában nem kltzetődő — itt igen.) Máris gazdagabbak lettünk kilencvenegynéhány arannyal — ennek öröme irány Rhyder.

A város első házában lakik Kaine barát, aki *"Béke legyen veled!"* felkáltással üdvözlöl és rövid várakozás után megteszi üzleti ajánlatát: a szenteltvízből 25 arany minden egyes tiola. Kicsit borsos ár síma vízért, mindenesetre vegyük meg tőle (BUY HOLY WATER) vagy csapjuk agyon a llsztelondót — az eredmény ugyanaz.

Akik addig buzgón kérdeztették az útjukba akadó szereplőket a pletykákról, azok már hallhatták, hogy Rhyder városától kelete egy hatalmas óriás él. Ha már úgyis itt vagyunk, akkor

mognézhetjük ezt az érdekes látványosságot: a várostól menjünk kelet felé, egészen a hegyvenületig és a hegyek lábánál haladjunk dél felé. Ahol a hegylánc hirtelen elfordul és továbbhaladhatunk kelet felé, ott nemsokára rálelünk az érlásra, aki egyébként úgy néz ki, mint egy maxi máretű ark. Úgy is viselkedik: mielőtt meglát, rögtön oda akar jönni hozzánk. Ezt inkább ne engedjük, amennyiben akarunk még játszani a játékkal... A bárdal dobálva elég sokáig tart, míg kinyírjuk (közben pedig nem tudunk figyelni a többi tómedőnkre), tehát inkább valamelyik scrollt használjuk ellene (már amennyiben szereztünk ilyet az ellenségeiktől). Midőn távozott az örök vadászmezőkre, egy gyűrűt (Ring) hagy maga után, ami nagyon jól fogja magát érezni nálunk.

(A gyűrűt mindenki megpróbálhatja használni — abszolút nem meglepő, hogy mi történik: mire is szolgálhatna egy gyűrű (vagy inkább "Egy Gyűrű")? Természetesen láthatatlannak leszünk tőle. Egyébként nem csak erre szolgál: ha sikerül megtalálnunk a tómagust és átadjuk neki, akkor ad nekünk egy térképet, amellyel eligazodhatunk a Romos Templomban. Mivel térképet mi is adunk, a gyűrűt inkább mindenki megtarthatja magának — később esetleg szüksége lehet rá...)

Az Utolsó Remény fejeletében már hallottunk a Lyche novú úrról, aki a Romos Templomban lakik. Arról ugyan nem hallottunk, hogy merre lehet a Romos Templom, de ha rápillantunk a térképre, akkor rögtön látjuk. (Ha meg nem pillantunk rá, akkor haladjunk a Last Hope Inn-től dél felé és pontosan oda fogunk jutni). A romok között bókászva valahol egy ajtót is találunk, ami a föld alatti keletkomorba vezet. Itt él valahol Lyche — csak előbb oda kellene jutni hozzá... Ez a labirintus-szerű labirintus erősen emlékeztet egy labirintusra — bonusként zárt ajtókkal. A zárt ajtók problémáját a padlón található sárga négyzetek oldják meg (ezek egy része nyitja/zárja az ajtókat vagy hidakat, egy másik része pedig újabb sárga négyzeteket jelenít meg a padlón, egy harmadik része pedig átteleportál bennünket valahova. (Van negyedik rész is: azok díszítő elemek a parkettán.) Valahol hátrébb megtaláljuk a sűrűt térképet is ehhez a helyszínhez. A térképen római számok jelölik azokat az ajtókat, amelyeket az arab számmal jelölt négyzetekre taposva nyithatunk: ha a római szám egy négyzet mellett van, akkor azt a négyzetet a megfelelő arab számú négyzetre lépve jeleníthetjük meg. Egyszerű, nemde? Majd mindenki belejön — a lényeg az, hogy koveredjünk be valahogy Lyche úrhoz. Talán mondanunk sem kell, hogy ő nem a játék pozitív szereplője közé tartozik (Miért? Vannak olyanok is? — CoVboy) — így tehát zúdítuk a nyakába a szenteltvizet (HOLY WATER). Az eredmény egy karakterben elbeszélve: t. A teljes férfiú az utókorra hagy valamilyen potlont (általában vöröset, de volt már barna is). A Red Potion egyébként érdekes lény — ha valami hosszabb úton gyalogolunk, ki is próbálhatjuk...

Most már mehetünk Irial tómagushoz (a térképen mindenki megnézheti, hol lakik). A szigeten nem muszáj az erdőben kóvályognunk, mert az egy kicsit hosszadalmas: a tómagus tornyához vezető hídát a folyóparton haladva gyorsabban elérhetjük. Irial tómagus a padláson üldögél egy letelben és azon szomorkodik, hogy egy konfurens mégis becsukta ide. Ez egyébként tényleg elgondolkodtató: ha ő FOMAGUS, akkor vajon milyen rangban lehet az, aki becsukta ide? (Szerintem őrvezető — CoVboy) Elmélkedés közben Irial elég sok dolgot motyog: az Angor hegyi templomában élő szerzetesek megszere-

zték meguknak a Nagy Medallent és most huncut dolgokban mesterkednek. A Szürke Apát nevű Szürke Apát vezeti őket. A feledat adott: Szürke Apátot kinyírni, medallt visszaszerezni. További felhasználói útmutatót is kapunk: a templomban csak egy bizonyos tárgy segítségével tudunk bejutni és ez a tárgy a Felperzselt Vidéken (Blasted Spot) van elrejtve. Az már csak természetes, hogy ide is kulccsal lehet bejutni, de a lómagus ezt szerencsére átnyújtja nekünk.

Az Eralantól délre levő hídól nem messze egy jobbágy lakik egy kunyhóban, aki felhívja a figyelmünket a kunyhójától délre (azaz inkább dél-délkeletre) fekvő "kráterre". Ez lenne az a bizonyos Felperzselt Vidék. Valahol a koromtengerben egy ajtót is találunk, ami egy ugyanolyan labirintusba vezet, mint amelyen a Romos Templomnál találkoztunk (térkép mellékelve). Rövidebb-hosszabb mászkálás és kapcsolgatás után egy szobába érkezünk, ahol két tűzhely között egy szék álldogál. A széken most kivételesen nem egy olyan figura tartózkodik, aki el akar küldeni bennünket valami sesem hellyre — mindössze egy csengettyű (Chime). Ez szükséges a bejutáshoz Argonba. Nyilvánvaló, hogy Argon a királyság másik felében van. Bon voyage... (Mután a szokásos ark-vadász-csonti-szellem négyestogaton kívül már szerzetesek is tartanak ránk, már elég közel járunk hozzá.)

Egyéltelmű, hogy a kolostorajtója zárva van. Nem baj, azért hoztunk magunkkal csengettyűt, hogy csöngessünk vele — ettől majd szépen kinyílik. Odabent rende dolgok fogadnak: egy csomó csontváz bújik elő a föld alól és a mindenféle mászkáló papokba is ötöt kell beledurrintani a masvrlagra hességezés végett. Ha még nem használtuk volna el a gyűrűt, akkor most épp alkalmak az időpont 1-2 perc léhatatlanságra (míg nem látszunk, cölyszerű lemezárólni az összes utunkba akadó papot, hogy később ne legyen gondunk velük). Valahol ezen a szinten trónol a Szürke Apát is (ugyanúgy test, mint Lyche), de egyelőre még ne kössünk bele, mert esetleg mi húzzuk a rövidebbet. Keressük meg az emeletre vezető lépcsőt és a következő szinten is kaszaboljuk le az utunkba akadókat. Az egyikük elejt egy kulcsot (Key). Az előző szinten, az épület bal oldalán részben egy pap álldogált egy kisebb cellában — notán őrzött valamit? Hát persze: egy ugyanolyan fogantyú van a háta mögött, ami a Haldric kastélyába vezető titkos folyosó lejáratait nyitotta. Ez is egy lejáratot nyit.

Az első szinten vannak a szerzetesek szobái, továbbá a lépcső előtt egy pap, aki — míg él — a déli felé levő cellában lógó rabot őrizte. A felső szinten lecsapott pap kulcsa nyitja a cellát. A rab viccesen hintázik a talon és aztán érdekli, hogy hoztunk-e magunkkal kőzetbetétet a beszélőre és ha mer úgyis mi vagyunk, akkor nincs-e kedvünk esetleg kinyírni a Szürke Apátot? Hogyne lenne! (REPLY YES) Usetut infokat kapunk: a dolog csak úgy sikerülhet, ha megszerezzük az apát felső szinten levő ágyában eldugott esszenciát (Sphere). A rabot tehát hagyjuk tovább lógni, mi pedig sétálunk fel a felső emeletre. Itt a szobában levő ágyon ugyan nem látszik semmi, de ha megpróbálunk felvenni valamit, akkor mintha megjelenne egy lehetőség... Különösebb képzelőerő nem szükséges ahhoz, hogy lesétáljunk és az apát úr nyakába zúdítsuk ezt a lötyöt (A dolog izgalmassá tétele érdekében esetleg álldogálhatunk egy pár másodpercig előtte. Remélhetőleg egy órája mentettünk utójára...).

Az apát után egy medall marad ránk

Mután felvette a medallt, mindenki hanyattdőlhet és vizsgálhatja a befejező képsorokat. Mivel nálunk van a Nagy Medall, a királyság lakóinak nyilvánvaló, hogy csakis mi lehetünk az elhunyt király elvesztett gyermeke — ergo a királyság örököse! Nagy ünneplés közepette sétálunk vissza Eralanba (de jó, hogy nem kell visszamenni): nemesek és parasztok éljenek az új High Kinget. Még Kaine berát is előkeveredik valahonnan az üdvözlésünkre, ami szép teljesítmény tőle — legalábbis ahhoz képest, hogy nemrég dorebaltuk fel. Az általános autóriát csak fokozza, hogy közelodásunk hírére Darial régens egy pohár arzénnel oltja a szomját. Nagy vigasság, koronázás, amire különböző mágikus tárgyakat hurcolva megérkezik több mókás figura is (Irial tómagus, Haldric alkirály, stb.). Később a dolgok zavaros mesévé fajulnak, de lényeg az, hogy mindenki boldog, mert a TIMES OF LORE-t is le lehet formázni...

(Opsz! Majdnem elfelejtettük: ettől függetlenül, hogy a leírást mi csináltuk, jár egy nagy adag köszönet Klein András, voszpreml és Molnár Dániel, debreceni olvasóinknak, akik szintén küldtek egy-egy treppans leírást a játékhöz. A Ruined Temple és a Blasted Spot térképet az utóbbi ürimbenől venniak, +ethanx nekik!)

Új terjesztőnk: Paletta Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

Az Alvilág Ura

Talán már idáig is feltűnt mindenkinek, hogy nemcsak a nyugati játékokkal foglalkozunk ezeken a bohó oldalakon: ha alkalmasint olyan hazai gyártmányú kalandjáték jelenik meg, amely a t. játékos szívesen fogadja, természetesen annak is helye van a CoV-ban. Épp itt van egy: az **Alvilág Ura**, ami valószínűleg kellemes perceket fog a Rátkai-rajongóknak okozni. A programot egy **Olossák Róbert** nevű úriember követte el és előljáróban annyit kell elmondani róla, hogy tulajdonképpen egy másik — **"LORD OF THE HELL"** néven elterjedt — játék folytatása, melyben röviden a következők történetek: a főhős (egy egyszerű járőrő) egy verőfényes nyári délután éppen a Káda utcán (ha érdekel valakit: Budapesten, a X. kerületben van) lórárt, almélyülten tanulmányozva a CoV legfrissebb számát, amikor rajtaütésszerűen elgázolta egy átra járó 185-ös autóbusz. (Lehot, hogy abban a CoV-ban túl jó volt a levelezősi rovat... — CoVboy). Kettejük összeesapása a 185-ös főlényes győzelmével végződött és a játékos rövid agónia után exitált. A lelke leszállt az alvilágba, ahol az alvilág urától azt az ajánlatot kapta, hogy ha élve (épp most most halt meg...) kijut egy kitalált világból, akkor szabadon engedi, és nem kell a pokol örök tűzén szenvednie. Ez meg is történt — innen folytatódik az a játék. Az Alvilág Ura ugyanis nem tartotta be az ígérletét, és mégis a pokolba akarja száműzni a szerencsétlen fiút, aki azonban útközben megszökik és úgy dönt, hogy besszút áll.

A játék kezelésére talán nem nagyon kell a szót vesztegetni, hiszen nagyrészt az eddigiekben megszokott módszereken alapul. Van azonban néhány újítás is:

- az iránytűn a zölddel jelzett irányok állandóan mutatják a lehetséges kijáratokat. Az irány rövidítve is megadható és FEL/LE/KI/BE parancs is lehetséges.

- a **'CLR/HOME'** törli az input-sor tartalmát, a **'*'** az utóljára kiadott parancsot hozza vissza

- a parancsokat felszólító módon kell kiadni, pl. **NYISD KI AZ AJTÓT** a **KULCCSAL**, de a szörend teljesen szabad, tehát **KULCCSAL NYISD KI AZ AJTÓT** is működik. A kódszók és a nevelők általában elhagyhatók, ellenben figyelni kell a ragozásra, mert a ragozatlan főnév esetében a szövegértelmező úgy veszi, hogy a főnév tárgyesetben van. Ha az igéhez nincs főnév megadva, akkor a program rákérdez — ilyenkor elegendő már csak azt megadni.

Néhány szó a tentesabb parancsokról: A **NEZD** (N-nel rövidített) vagy **VIZSGÁLD** (V) szokás szerint helyszínelést ad, főnévvel együtt valamilyen konkrét tárgyat vizsgálhatunk meg vele. A **VEDD** **FEL** VF-fel rövidíthető, a **LISTA** LI-vel vagy I-vel (ez eredményt és erőnlétet is ad %-ban a la Rátkai-stuffs). A **SAVE/LOAD**-műveletek **'F3'/'F5'** billentyűkhöz vannak hozzárendelve, az **'F1'**-gyel feladhatjuk a játékot. Praktikus funkció a **RAJZ** **KI/RAJZ** **BE**, a lemezes verzióknál nem kell megvárniuk a képek betöltőgatosát (A lemezes és kazettás verzió annyiban eltér, hogy a kazettásban kevesebb kép van és sokkal rövidebbek az információk.) Az előlányokkal való kommunikációra a **KÖSZÖNJ** és a **BESZÉLJ** igékkel használhatjuk, de a **MONDD** parancssal konkrét dolgokat is közölhetünk az áldozatunkkal. Rendkívül "hasznos" jótanácsai szolgál még a **SEGÍTSÉG** parancs is...

A játék folyamán az erők folyamatosan csökken 100 %-ról (ha elfogy, természetesen meghalunk), növelése a megfelelő helyeken történő evéssel/ivással lehetséges (a Halál Vízénél például nem túl szatencsés lépés...). A másik kedves kis húzás, hogy az ordögök időnként rántalálnak és rövid úton a börtönben találjuk magunkat. Az igaz játékos természetesen ezek után egyedül ül neki a megoldásnak és csak akkor pillant bele a most következő pusztába, amikor már teljesen elakadt.

A játék elején éppen kitépjük magunkat a minket kísérgető három ordög szorításából, azután fejvesztve manekülünk egy sötét erdőn keresztül. Végül egy kis házhoz bukkanunk, ahol utolsó erőnkkel beesünk az ajtó és ájultan elterülünk a földön. Másnap reggel térünk magunkhoz. Körülnézve a szoba közepén egy páncélszekrényt látunk, a falon pedig egy festményt, ami az Alvilág Ura kastélyát ábrázolja. Kezdjük a vizsgálódást tehát a széffel (V **PÁNCÉLSZEKRÉNY**). Úgy látszik zárva van, ami mindenkit arra sarkallhat, hogy lelkesen kinyissa (NYISD **SZEKRÉNYT**). Lelekesedésünk mindjárt le is johad, mert a páncélszekrény csak egy hajlegyű kódra hajlandó kinyitni. Próbálkozhatunk bármilyen hajlegyű karaktersorozattal, de permillio próbálkozás után inkább úgy döntünk, hogy ezt későbbre halasztjuk. (A kód egyébként minden játékban változik)

A konyhából két irányban lehet kimenni: a kertbe vagy keletre, a faajton át. Maradjunk az utóbblnál (K). Mivel az ajtó csukva van, nem azt előbb kinyitni. A ház kamrájában találjuk magunkat, ahol egy adeg élel vár itt ránk (VF **ÉTELT**). A szemközti falon egy széles faajtó tartózkodik (V **POLC** — 1 %). Egy üveget találunk (VF **ÜVEGET**), amelyet közlelőbről megvizsgálva egy címkét találunk: **"Benzin. Fokozottan tűz- és robbanásveszélyes!"** Egy üveg benzint rendkívül sok mindenre használható, például az ordögöktől kissé eltérő eljárás: **"IDD BENZINT"** — és már törtéjük is vissza az utolsó kijáratok állást (később talán jobb ötletünk is támadj. Mivel egyelőre az itt található rács és csapóajtó közül egyiket sem tudjuk kinyitni, tolassunk vissza a szobába, onnan pedig ki a kertbe.

A kert sűrű erdő veszi körül, ami északkelet felé folytatódik. A fűben tűz nyomaira lelünk (V **TÜZ**), ami pillanatnyilag még csak parázslík. Megpróbálhatunk segíteni rajta (FÜJD **PARAZSAT**) ráonthatjuk a benzint, de egyik manővernek sincs túl sok eredménye. Inkább haladjunk tovább a kert végébe (EK). Itt egy szűk és egy varázsló álldogál, kettejük közül az utóbbl az érdekesebb (V **VARÁZSLÓ**). Két dolgot tehatunk vele: megpróbálhatjuk megölni (kellemes halálban lesz részünk) vagy társaloghatunk vele egy sort. Először is talán köszönyünk neki (KÖSZÖNJ **VARÁZSLÓNAK**) **"Üdv"** — felel tömören. (BESZÉLJ **VARÁZSLÓVAL**) Erre már egy kicsit hosszabb szöveg íródik ki: barátunk kitalálhatta, mi járban vagyunk, mert közil velünk, hogy ha az Alvilág Urát akarjuk logyózni, akkor előbb az erejét kell megsemmisítenünk, ami egy sáteszokban leoldzik — de addig még nagyon sok dolgunk lesz. További társalgásra nincs lehetőség, mert a mágus fogja magát és eltűnik. Mehetnénk is a szűkbe — ha nem lenne zárva az ajtó. Persze ezen könnyen segíthetünk (RÜGD **AJTÓT** — 2 %). Bent egy ijtat látunk a falhoz

támasztva (VF **JAT**). Egyéb látnivaló hián rögtön távoztatunk is. Induljunk el az erdőben, mondjuk kelet felé. Egy terjedelmes, szürös málnabokor elé érkezőnk. Megvizsgálva kiderül, hogy a belsejében sok a malna, tehát következő lépésünk egy-éltelmű (BE). Egy kalapács hever a beker mélyén. Miatan felvettük, lóródhatunk egy kicsit a hasunkkal is (EGYÉL **MÁLNAT**). Ez jó húzás volt a részünkről, mert az erők mindjárt felmeni 100 %-ra. (Ide egyébként bármikor visszatérhetünk falatozni, a malna soha nem fogy el). A bokorból klmászva és keleti irányban továbbhaladva rövidesen egy félelmetes tometóbe érünk.

A tometóre állandó sötétség borul (V **TEMETŐ**) és ridog sírok vesznek körül bennünket (V **SÍR**). Északra egy utat látunk, dél és kelet felé a tometót. Maradjunk továbbra is a keleti iránynál, így eljutunk a tometó végébe, ahol egy kripta áll. Ennél tovább már nem tudunk menni, mert egy magas kőfal állja el utunkat. A falat vizsgálva egy kis rácsos ablakot lodezunk fel. Folytatjuk a vizsgálódást a kriptával (V **KRIPTA**): a tetején egy keresztet látunk, bejárat gyanánt pedig egy nagy kapu szolgál (V **KAPU**). A kapun egy élmés versika áll (OLVASD **SZOVEGET**): **"Vizsgáld a keresztet és használj az eszedet"**. Jó (V **KERESZT**). A keresztet három nulla látható, mellettük pedig egy nyitott kapu kápo. Ez utóbbl nyilván a kripta kapujára vonatkozik, de mi lehet vajon az a három nulla...? (Máskéféll hely — CoVboy)

Egyelőre ezt játékosny homály fedi. Északkelet felé egy vulkán labához érkeztünk, innen nyugatra pedig egy út kanyarog. Egy nagy szikla áll itt (V **SZIKLA**), amibe egy kard van beleszúrva. Megpróbálhatjuk kihúzni, de sajnos meg sem mozdul (Tefán **Arthur** néven kellett volna bejelontkezni a játékba... — CoVboy). A tűzhányó tetején (FEL) egy ingatag kötömb áll, ami nyilvánvalóan alig várja, hogy lelökjünk... (LOKD **KÖVET** — 3%). A szikla begurul a vulkánba, ami robbanást és némi lávaómlást eredményez. Ha sokáig ácsorgunk itt, akkor előbb-utóbb minket is elönt a langyos láva, ami nem túl ogészéges dolog. Jobb, ha lesétálunk Innen (LE), ahol érdekes meglepetésben lesz részünk: a látványom szépen megolvastotta a sziklát és a kard hangos csattanással esik a földre (VF **KARDOT**).

Az út nyugat felé vezet tovább. Előbb-utóbb egy köepület elé érkezőnk. Bemenni természetesen nem tudunk (zárva az ajtó), de mivel a teleje éppen kanyújtásnyira van, lelmáshatunk rá (MASSZ **FEL** — 4%). A tetőn egy sörösrupára lelünk (Hoppá-hoppá! — CoVboy). Miatan magunkhoz vettük, masszunk LE. Az úton visszatérő indulva kellemetlen történés kövökezik: alig egy-két lépés megtétele után összetutunk egy ordöggel, aki egy igen kevésbé bizalomgerjesztő vasvillát lóbbát a kezében

Magtámadni nem ártalmas, mert a harc tolymatatosan csökkenti az erőket és a végén mindenképpen mi húzzuk a rövidebbet. Megpróbálhatjuk néhány szép szóval mognyerni (BESZÉLJ ÖRDÖGGE), de csak annyit érünk el vele, hogy fejtül eft bennünket és már benn is vagyunk a börtönben (5 %). Nézzünk körül egy kicsit (V BÖRTÖN). Az ablak sajnos zárva van, tehát ismét a brutális módszerrel nyitunk utat magunknak (TÖRD ABLAKOT — 6%). Máris meglóghatunk (KI). Hoppi! Hiszen a temetőbe jutottunk. Nem baj, most már legalább tudjuk, hogy mi az az ablak a talen. Az eddligiekből levonható az egyszerű következtetés: az útnem ajánlatos sokáig tanózkodni, mert az időgök előszeretettel bokláznak arra (az ardőben és a temetőben is összehalmozhatunk velük, de ett ritkábbban). A másik ilyen kellemes hely a kocsmá: itt elég 3-4 lépésnyi időt eltölteni, és már visznek is (biztes antialkoholisták). A temetőből tehát ne vonjunk vissza az útra, hanem vágjunk át az erdőn nyugat felé.

Nemsokára megérkezünk egy mély tó keleti partjára (a köépültől délre), ahol egy csónak ringatózik a vizen. A csónakba beleülhetünk — aztán mindjárt ki is mászhatunk balóla, mert nincs evezőnk. Kíváncsi ússzalakozhatunk egyet a tóban. A kíváncsi természetű emberek rögtön meg is győződhetnek a régi közmondás igazáról: 'Aki kíváncsi, hamar megfőgöszk. Vagy fiatalon meghal...' A tóban ugyanis hemzsegek a piranhák. Dél felé továbbhaladva viszont egy sűrű nádasra bukkanunk, ami elállja a továbbvezető utat — mindaddig, amíg egy kicsit meg nem ritkítjuk (VÁGD NÁDAT KARDDAL — 7%). Atjutni ugyan nem tudunk rajta, viszont találunk egy evezőt (VF EVEZÖT), ami később jól fog jenni a csónakhoz.

Folytassuk az utunkat dél felé. Egy száraz sivatagban találjuk magunkat, homok homok hátán. Valamerre egy torony magaslik a távolban, de nem tudjuk megállapítani, hogy merre van... (Szerintem délre. Az egy délbáb — CoVboy) Kísérlelhetünk különböző irányokkal, de sosem fogunk eljutni oda (legalábbis nem gyalog). Menjünk inkább kelet felé, ahol egy füves dombot látunk (D). A dombot dús növényzet borítja és egy barlang vezet a belsejébe. Ide természetesen minden kezdő játékos gyanútlanul besétál — a tapasztalt játékos pedig kezdő korában már beleesett egyszer a bejáratnál tátongó gödörbe... A gödrök kimondottan érdekes természeti képződmények (V GÖDÖR — 8%), különösen azért, mert egy kialudt látkyára szoktunk bukkanni bennük (VF FÁKLYÁT). A beleesés helyett inkább úgy döntünk, hogy a gödört célszerűbb átugrani (UGORJ — 9%). A barlangban elég dús az étel, ami az itt csörgedező pataknak köszönhető — az az Élet Vize. Igen kellemes dolog, mert minden IGYÁL VIZET parancsra 7 %-kal növelhetjük az erőket belőle. Miután ismét teljesen fittak vagyunk, mehetünk vissza az erdőbe (KI, É, É, NY, D).

Itt egy magas fa áll és alig várja, hogy az időnként erre vetődő kalandjátékosok felmásszanak rá (FEL). A fán — szinte hihetetlen, de — egy faágat látunk. (Szép dús fa... — CoVboy) Ez nem nagyon akar magától a tárgyaink közé kerülni, következősképp le kell vágunk (VÁGD FAÁGAT KARDDAL — 10%). Friss szoroményunkat a kertben (LE, DNY, K) mindjárt fel is használhatjuk: meggyújthatjuk vele a tüzet. Ehhez először is rá kell dobunk (DOBD AGAT TÚZRE — 11%), majd egy kis kezdőlökést kell neki adnunk (FÜJD TÚZET — 13%). A tűz rövidesen vidáman lobog. Ez rögtön eszünkbe juttatja, hogy van nálunk egy működtetésre váró fátkya is (GYÚJTSD FÁKLYÁT — 14%). Kat legyet ütöttünk egy csapásra: egyrészt most már van mivel gyújtogatnunk, másrészt pedig látunk a sötét helyeken. Ennek öröme újabb erdei sétát teszünk (D, K). Itt egy tisztáson egy órára lotunk (VF ÓRÁT), ami az órák szokása szerinti pontos időt hivatott jelozni. A tisztás közepén ozenkívvül egy lejárát vezet lefelé, de — hogy ne legyen túl egyszerű az életünk — be van deszkázva. Nem baj, egy kis gépoléssel gyorsan szabaddá tehetjük az utat (ÖNTSD BENZINT DESZKAKRA — 15% és GYÚJTSD BENZINT — 16%). Lemozva egy kis szobába kerülünk, ahonnan délre aptó vazot tovább. A földön valamilyen mag hevor (VF MAGOT). Ha megvizsgáljuk, kiderül róla, hogy egy narancsmag gyanyíthatóan FIDESZ-esok jártak erre). Az ajtót egyelőre hagyjuk békén, inkább stattyogjunk vissza a dombhoz (DK, D, D — gödörbe nem beesni!), hogy megtölthessük frissen kiürült tolyadéktároló eszközünket az Élet Vízével (TÖLTSD ÜVEGET — 17%).

Most kertészkedni indulunk (KI, É, ÉNY, K, ÉK). Mogint a kert végében vagyunk, ahol ugyan már jártunk egyszer, de akkor elfelejtettünk talajvizsgálatot tartani. Ezt most bopótoljuk (V

TALAJ), s így megtudjuk, hogy 'jó termőföldnek látszik'. Tahát valószínűleg alkalmas egy narancsmag elhelyezésére (ÜLTESD MAGOT — 19%). Több is, mint alkalmas, ugyanis a magból nyomban egy kis palánta tejlődött! Ha meg most némi Élet Vízével is ellátjuk (LOCSOLD NÖVÉNYT — 20%), egy teljes narancstát sikerül generálnunk (persze a Halál Vízével is megöntözhettük a palántát, de annak negatív eredménye lesz...) (Inverz palánta? Bafelé nő? — CoVboy) Vizsgáljuk meg közelebből alkotásunkat (V FA — 21 %), és már szüretelhetjük is munkánk gyümölcsét (VF NARANCSOT). Valószínűleg mindenki fejében meglordult, hogy megegye — ennek semmi akadálya, csak később még szükség van rá.

Itt az ideje, hogy foglaljuk a kriptá rejtélyével is. Menjünk oda (mindig csak kelet felé) Ördögi (csak ne nagyon emlegessük, men megjelenik és visz a börtönbe) logikákkal kikövetkeztethetjük, hogy a keresztra írt három nulla nam mást jelent, mint egy időpontot! Mivelhogy egy éjszakai sötétségbe borult temetőben járunk, természetesen az éjjél jut eszünkbe róla (0 óra, 0 perc, 0 másodperc!). Első dolgunk tehát egy V ÓRA. Miután megtudtuk a pontos időt (szerencsés esetben negyed órája volt éjjél...), nincs más dolgunk, mint rendüllemenül kiadogatni a VÁRJ parancsot — egészen éjfélig (minden lépés 15 percet jelent). Közben majdnem biztos, hogy legalább egyszer magyunk a dutyiba (23.45-kor...) — de ez ne zavarjon senkit, hiszen a börtön itt van a szomszédban. Vegül is a "Tutelem kriptát terem" szolás alapján éjféltkor egyáltalán nem váratlan dolog történik a kriptá kapuja csikergova kitárul, és mi betéphetünk rajta... (BE — 23%). Egy sötét sírkamrába kerulünk, ahol a fátkyának (és a holdfénynek) köszönhetően látunk is valamit: egy kólapt a földön. A szemközti fal előtt barátságos csontvázak hevelesznek, melyek a V CSONTVÁZ parancs kiadása után furesan mozgolódni kezdnek... Mivel ez nem kelt túlzottan kellemes érzeteket bennünk, jobban tesszük, ha gyorsan továbbállunk Innét. Erre kiválóan alkalmas eszköz például a kóláp — csak rá kell lépni (ALLJ KÓLAPRA — 24 %). A kóláp átfordul a súlyunk alatt és mi zuhanunk a mélybe, a föld alá... (Ha esetleg valami mással tohenénk el az időt a kriptában, akkor csontváz-eledet válik belőlünk.)

Vizonylag simán landolunk egy föld alatti teremben. Ketetre egy ajtó, délnyugatra egy másik terem nyílik, a földön pedig egy zöld kristályszerob álldogát (VF KRISTÁLYSZEROBOT). A leírás semmi érdekességet nem tartalmaz — etolatti mérgünknek a szerob átalakításával adunk (TÖRD SZEROBOT KALAPÁCCSAL — 26%). Na tessék: egy aranykulcsot találunk benne!...

Itt már semmi dolgunk, mehetünk tovább kelet felé. Mielőtt benyitnánk az ajtón, legyünk illdelemesek, és kopogtassunk ba (KOPOGJ AJTÓN). 'Szabad!' — szól ki egy hang. Nagyszerű (NYISD és K). Egy pókhátóval díszített szobába lépünk be, ahol egy csuklás szerelést pillantunk meg (KÖSZÖNJ SZERZETESNEK) 'Dicsőrtessék!' — mondja Aha. Akkor próbáljunk talán valami mélyebb értelmű kommunikációba kezdeni vele (BESZÉLJ SZERZETESSEL). Elpanaszolja, hogy szerinte túl alacsony létszámú a demokratikus ellenzék az Anlágban és a segítségünköt kéri (BESZÉLJ SZERZETESSEL — 27%), mire Ralph de Bricassairt atya barátsága jeléül egy megszentelt fakeresztet adományoz csekélységünknek. Azt mondja, ez megvéd a gonoszról. Indulhatunk is vissza az előző terembe, majd onnan délnyugatra. Egy kólépcső alján állunk, lejünk tolett egy csapóajtó-szerű képződmény látható. Nyissuk ki, azután sétáljunk fel a lépcsőn. Hoppi! Visszajutottunk a kamrába — itt volt az a csapóajtó a földön!

Mivel most már van fakeresztünk, olmehetünk meglátogatni zambi barátunkat a temető déli reszen. Mint minden más — hozzávetőlegesen — élő lénnny, vele is három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk, megtámadhatjuk, vagy beszélhetünk vele. Mindhárom elég szórakoztató, de végül mindenképpen meghívást kapunk egy vacsorára — természetesen mi leszünk a fő fogás... Ha megpróbálunk elmenni, akkor is ugyanez történik. A legjobb, ha mi vesszük kezünkbe a kezdeményezést és gyorsan átpasszoljuk neki az imént kapott fakeresztet (ADD KERESZTET ZOMBINAK — 28%). Erre rémúton felúvölt, elhajlja a kezében tartott tejszát és tojesztve elmenekül. A tejszát rögtön fel is vesszük (VF FEJSZÉT), hogy aztán rendeltetészerűen használatba vogyúfik (NY, NY, D). Visszaértünk a nagy tához az erdőben, ahol most favágót fogunk alakítani (VÁGD FAT FEJSZÉVEL — 29%). A fa mélyreható változáson megy keresztül (V TUSKÓ) és a maradványokban egy lejárát vehetünk észre (LE). A sötét kis földalatti üregben egy ázó van a

sarokba állítva — most már ez is a becsületes megtaláló tulajdonát kópzál (VF ÁSÓT).

Ennyi Izgalmat és fáradozás után lassan itt az ideje a fizetőinek az innen északra vezető lovó málnabokornál. Miután bemálnázunk, menjünk ki észak felé az útra, majd tovább északra, ahol egy újabb barlangi patakhoz lesz szerencsénk (V PATAK). Ez a Halál Vízét tartalmazza. Vigyünk magunkkal ebből is egy keveset (TÖLTSD ÜVEGET — 30%) és sétáljunk vissza a tóhoz, ahol a csónak már türelmetlenül várja, hogy gondoljunkba vegyük.

A csónakba beszállva (ÜLJ CSÓNAKBA) kellemesen ringatózunk, de az egy idő után unalmassá válik, így egy kis evezéssel dobjuk fel magunkat (EVEZZ — 31%). A tó közepén lovó szigetre jutunk. A sziget alág kopár, látszólag nincs rajta semmi. Éppen azért nem is tudunk mást megvizsgálni, mint a földet (V FÖLD). Igencsak furcsa itt a föld... Hm Mintha nemrég szerezünk volna egy ást (ASS — 32%). Szokás szerint egy lejárat bukkan elő, tehát ismét alászállunk (LE). Kellemes élmény ér bennünket: tóridő éré mocsos vízben landolunk egy sötét földalatti üreg mélyén. Egy nyílvesző hoverészik a földön, felvételével teljessé lehetjük lész felszerelésünket. Visszamasz-ni azonban nem tudunk, úgyhogy azt hihetnők, zsákutcába kerültünk. Szerencsére nem így van, ugyanis a falakat nézegetve (V FAL) kiderül, hogy 'Az egyik fal elég rozogának látszik'. Több se kell nekünk, mindjárt ki is döntjük (DÖNTSD FALAT — 33%), mire a keletkezett lyukon át nyomban betör a tó vize és előnti az egész üreget. Ez igen örömteli esemény: mindjárt megfulladunk és nincs több gond ezzel a játékkal...

Úszunk ki gyorsan a tó fenekére. Ringatózó vizinövényeket látunk magunk körül, az iszapban pedig egy azüstpénz hever. Van egy apró kallamatlenség is — újból összefutottunk a derék pironhákkal. Ha úgy döntöttünk, hogy nem vesszük figyelembe őket, inkább gyorsan teljesszük a pénzt, akkor mohóságunk áldozatai leszünk: ismét csak ebéd vállk belőlünk... Először tehát a pironhákkal foglalkozunk: mivel már amúgy is elég nedvesek, tovább fokozzuk ezt az állapotot. Mégpedig oly módon, hogy meglocsoljuk őket a Halál Vízével (ÖNTSD VIZET — 34). Ez gyors halpusztulást okoz. Most már felvethetjük az azüstpénzt (VF PÉNZT), azután távozhatunk, mielőtt még megfulladnánk (FEL). Évezzünk vissza a partra, majd sétáljunk el újból a temetőhöz.

A temető déli tájékán (ahol a zombival találkoztunk) körülnézve megállapíthatjuk, hogy az innen északra elhelyezkedő börtönt határoló kőfal itt is folytatódik. Megvizsgálva a falat, azt vesszük észre, hogy mélybe n van süppedve a laza földbe. Mivel itt is furcsának találjuk a földet, ismétletlen askálódni fogunk (ÁSS — 35%). Nahát: ez is szamovar, izé, lejárat (LE). Egy sötét átjáróban vagyunk a kőfal előtt, káltra jutunk ki egy rétre. A rétről északnyugatra fókálk a tűzhányó, káltréle pedig egy kis fatuba jutunk (K). Kezdjük a terafalderítést mondjuk a déli irányból. Egy kocsmá bejárata előtt állunk, de nem tudunk bemenni a zárt ajtó miatt (NYISD AJTÓT). 'Hogyan?' — érdeklődik a program. Hát a killinccsal (NYOMD KILINCSET — 36% és BE). A kocsmában székeket és asztalokat látunk, valamint egy bárpultot, amire a kocsmáros támaszkodik. Vegyük szemügyre közelebbről (V PULT — 37%). Egy kis hever a pulton. Természetesen ezt sem hagyjuk itt (VF KÉST), de csevegjünk egy sort a házigazdával is (BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL). Azt mondja, szívesen a haverunk lenne, ha szeretnénk a sórt. (Ez az akadály leküzdhetőnek tűnik... — CoVboy) Dumáljunk vele még egy kicsit, mire elkezd beszélni nekünk sörösköpetgyűjteményről. Hát, he csak ez kell neki, adhatunk éppen egyet... (ADD KUPÁT KOCSMÁROSNAK — 38%). Ennek nagyon megörül és egy lút ad érte cserébe. A kocsmában sor is van, jókát lehet belőle konyolni (minden ivás +40 % aró). Mikor már harmadszorra próbáljuk kiadni az IGYÁL SÖRT parancsot, a program az után érdeklődik, hogy nem asúnk-e túlzásokba?... A kocsmát műsört valószínűleg csak több felvonásban tudjuk aljászani, mert 3-4 lépésként bejön egy ördög és elcipel a börtönbe (kitaláló fajta...). Itthonkor lehetőleg ne rohanjunk rögtön vissza a kocsmába, mert itt újabb ásatások elé nézünk (ÁSS — 39%). Egy régi palackot találtunk, amihez természetesen a szálom is mellékelve van — ezt egyelőre még ne nagyon bolygassuk, egyszerűen csak vigyük magunkkal (VF PALACKOT). Öngyilkos hajlamú játékosok még lehetetlenül próbálják meg felgyújtani a szalmát...

Miután a kocsmában végeztünk, frissen szerzett késünket mindjárt fel is használhatjuk egy narancshámozás erejéig (VÁGD NARANCST KÉSSSEL — 40 %), így egy

kristálygömbbel lészünk gazdagabbak. A faluban keletre egy malmot és egy hozzá tartozó folyót találhatunk — ide majd később visszatérünk. Most inkább tagyunk egy újabb ártalmas látogatást szent életű ismerősünknel. Ha egy percre kölcsönadjuk neki a nyílveszőnket (ADD NYILAT SZERZETESNEK — 41 %), akkor megszentelt és visszadja. Nemsokára az menti meg az életünket... Miután az is megvan, menjünk a hegy kapujához (az utól északra). Itt található Súlyorszem, a vak koldus. (Milyen frappáns név! — CoVboy) Először is köszönjünk neki illedelmesen (KÖSZÖNJ KOLDUSNAK): 'Szán meg, kerlek!' — mondja — 'Jó lett helybe jót várj!'. A SZAND KOLDUST nem hoz semmi eredményt, tehát inkább folyósítsunk neki némi hitelt (ADD PÉNZT KOLDUSNAK — 42%). Erre hálásan felvilágosít arról, hogy a labirintusban torduljunk mindig bal kéz felé. Más tárgyat is odaadhatunk neki: szépen zsebrevagja... (ez egyébként vonatkozik az összes többi élőlényre is). A kapu egyelőre zárva van, de ezen könnyen segíthetünk (NYISD KAPUT ARANYKULCCSAL — 43% és É). Vegélőhatatlan labirintusban bolygunk a hegy gyomrában. A koldus-recept szerint az angol KRESZ-szabályok lépnek életbe — balra tarts! (ENY, NY, DNY, D, DK, K, ÉK, É). Ekkor bejutunk az utvesztő közepébe. Itt hatalmas kőoszlopok tartják a mennyezetet, továbbá valami tény is szűrdök be fentről. Nézzük meg, mi az (FEL). Egy hasadákon keresztül kilérünk a szabadba. Kopár hegycsúcson állunk, ahol hideg szél súvít a zord sziklák között. Ezenkívül eszrevesszük, hogy éppen egy hatalmas sasleszek kellő közepén áldogalunk. Itt van egy sasfogas is — csak nem orrál baszéli a játék elején a varázsló?! Dehegy-nem. Csak azt elfelejtette megmondani, hogy a tojáshoz egy barátságtalan sas is hozzátartozik. Ha sokat áldogalunk itt, akkor elég gyorsan eltávozik innen bennünket. Ezt megelőzendő mindjárt lőjük is le a megszentelt nyílveszővel (LÖDD SAST IJJAL — 45%). Hm, most kellene magammisíteni a tojáshoz. Magpróbolhatjuk felvenni — ebben az esetben derült égből villámcsapásként fog érn minket a felismerés, hogy nem az a helyes módszer... Jobban tesszük, ha itt helyben legytojáshoz csinálunk belőle (TÖRD TOJÁST KALAPÁCCSAL — 46%). Egyetlen csapással szétloccsantjuk, és az erő narancsvörös lángcsóva kíséretében távozik belőle. Nagyszerű. Már majdnem a játék felénél tartunk. Mialatt továbbállnánk, azért még nézzünk körül egy kicsit (KUTASD SASFÉSZKET — 48%). Egy kihullott sástollat találunk (VF TOLLAT), és már mehetünk is tovább (ÉK, K). Egy furcsa templomhoz érkezünk a hegyek között. Valóban elég furcsa, ugyanis ha megnézzük (V TEMPLOM), egy fordított keresztet látunk a tetőjén, a falra pingálva pedig egy 666-os számot... Már ebből is sejthetjük, hogy hova kerültünk, de ha elolvassuk a kapura kiirt szöveget (OLVAD FELIRATOT), akkor gyanúsan beigazolódik: 'Gondold meg, kalandor, mielőtt belépsz ide, mert az a Sántin temploma...' — mondja az írás. Hmmm... BE. Nem mentünk be, mert zárva van a kapu. Talán jeladni kál-lene az érkezésünket (KOPOGJ KAPUN — 49%), mire valaki kaput nyit nekünk, és végre beljebb kerülhetünk. A templomban mindjárt egy széles kőoltárral nézünk farkasszemet, ami mellett két vaskor gyertyaszál morozdik. Az oltáron (V OLTAR) vértökeket találunk (V VÉR). Hiszen ez emberl vár! És réadásul még friss... Brrrrrr! Mivel már kezdünk félni a sötétben, csinálunk egy kis fényt (GYÚJTSD GYERTYÁKAT) és lón világosság. A hirtelen támadt fényben egy vékony rést veszünk észre az oltár alján. Valahogy ki kellene tágítani... (TOLD OLTÁRT — 50%). A rés egy sötét üreggé tágul, ahova be lehet mászni (LE). Az üregben egy csáklya tartózkodik, amely már a miénk is (VF CSÁKLYÁT). Most már ideje lenne felfelé is tartozkodni egy kicsit. A plafonból egy létra olját látjuk kilógni, de sajnos nem éljük el, mert túl magas van. Ha felmászunk az oltárra, talán közelebb kerülhetnénk hozzá (MÁSSZ FEL). Még mindig túl messze van, de egy ugrással már könnyen elérhetjük (UGORJ). Hopp! Falugóra elkapunk a létra alatt. Továbbmászva feljutunk a templom tornyába. A tőle cserepekkel van kirakva és néhány erős gerenda tartja. Egy súlyos herang lóg la róla, mely 'komótosan himbálódik a szélben' — okárcsak az itt repkadó denevér. Ez utóbbit egy gyors mozdulattal rögtön el is kapjuk (VF DENEVÉRT), hogy még azon filisiben nekiláthassunk a tel-trancsírozásának (VAGD DENEVERT KÉSSSEL). Csak úgy mal-leslag állatkinzónak neveznek minket... Tényleg nem szép dolog az élveboncolás — előbb tehát tokorjuk ki a nyokát szegény párának (ÖLD DENEVÉRT — 51%) és csak utána ölünk neki falszafatoln. (Na, így már mennyivel humánu-

sabb... — CoVboy) Amint szétvágjuk, egy kis rézkulcs leordul ki belőle (52 %). Quasimodo-omlékkoncert következik: harangozunk egy jót (KONGASD HARANGOT — 53%). Rövid kongatás után megjelenik a Sátán személyesen. Először csak ránézünk (V SATÁN) és máris romogni kezd a térdünk a félelemtől. Szedjük össze magunkat és próbáljunk szót érteni vele (BESZÉLJ SATÁNNAL). 'Kedvesen' érdeklődik, hogy mit akarunk tőle. Áh, semmi, épp csak erra jártunk!... Szerencsére velünk van a kristálygömbünk is, amit most megdörzsölünk (DÖRZSÖLD KRISTÁLYGÖMBÖT — 55%). A gömbből hirtelen valami larmészetelőtti sugárzás indul a sátán felé és megtöri az erejét. Egy darabig nyugtunk lesz tőle... 'Legyőztél!' — mondja és átnyújt a számunkra egy 3M-os floppy diskot. Tormészetesen elfogadjuk a hadisarcot (VF LEMEZT). Itt még elszórakozunk egy darabig: a tétő egyik gerondójáról kiderül, hogy lazának tűnik! Hohó — HÚZ GERENDÁ! Azonnali eredmény: fejünkre szakadt a tató. Töltsük vissza az utolsó kimentett állást, és dömsünk inkább úgy, hogy a gerondák helyett a tétővel foglalkozunk (V TETŐ). Az egyik cserép ki van lazulva... Tegyük félre lriszen szorított rossz tapasztalatainkat és gyártsunk egy kijáratot (LÖKD CSEREPET — 56 %). A cserép elgurul, mi pedig a keletkezett nyíláson át kímáshatunk a tétőre (FEL). A tétőn állunk és egy csomó felhőt látunk magunk körül. Ha bármelyik irányban elindulnánk, akkor a szabadesés kellemes érzését tapasztalnánk — aztán kitört nyakkal landolnánk a templom tővében. Tehát tovább felfelé. Csodálatos élményben lesz részünk: fent suhanunk a felhők között! A nagy suhanás közben egyszer csak meglátunk magunk alatt valamit, ami úgy néz ki, mint egy épület. Nézzük meg, mi az (LE). Egy vöröses színű kristálygömbökből épített torony tetőjén találjuk magunkat, alattunk a mályban a sivatag végétlenje terül el. Hm, ismerős a környék... (LE) A torony belsejében található szobában az emelvényen levő nyitott könyv vonja magára a figyelmünket (VF KÖNYVET). Ha elolvassuk (OLVASD KÖNYVET), érdekes információra lelünk: 'Ez a Könyv a Nagy Mágus írószobrán — a megfellelő helyen, a megfellelő időben...' Hm. Most már talán a távezésen kellene térni a kobakunkat. Mivel a szobának négy fala van, vizsgáljuk meg az egyiket (V FAL). Az egyik pontyan egy kis kerek lyukat veszünk észre. Ebben egy lú pont beletérne... (DUGD TÚT LYUKBA — 57%). A következő pillanatban fényes villanás kíséretében már le is teleportáltunk a sivatagba.

Sétáljunk el a falu keleti végében álló malomhoz, ahol újfenti dühönghetünk, hogy milyen sek ájtó van ebben a játékban. A nyitás a szokásos módon (TÖRD AJTÓT FEJSZÉVEL — 59%). Építő jellegű tevékenységünk nyomán szabaddá vált az út, bemehetünk a malomba (BE). A helyiség közepén egy asztalt látunk, rajta pedig egy számítógépet és egy lemezegységet. Nem tudjuk kié lehet és mi célból vannak itt, mindenesetre fenntartunk magunknak egy kis géplőt. Ha megnézzük a gépet, többek között kiderül róla, hogy ki van kapcsolva. Netán üzembe kellene helyezni (KAPCSOLD BE A SZÁMITÓGÉPET). Hasonló sors vár a floppy-ra is (KAPCSOLD BE FLOPPY). A lemezről csak úgy tudunk leolteni, ha benne van a meghajtóban, tehát TEDD LEMEZT FLOPPYBA következik (60 %). Végre megkezdhetjük munkánkat a géppel (HASZNÁLD GÉPET — 61%). Először talán köszönjünk neki (HELLO). WELCOME TO THE C64 BASIC SYSTEM — írja ki a program. Aha, BASIC-utasításokat kell kiadnunk. Kezdjük egy rtkán használttal (LOAD), majd egy másik egzetikum következik (RUN — 62 %). A gép egy hatjegyű kódot ír a képernyőre (írjuk fel, mert játékonként változik). Miután kiléptünk ('RETURN'), lohellünk ol a házba, ahol a páncélszekrény kinyílik és egy piros rózsza táru! örvendőző szemeink elé (VF RÓZSÁT).

Ezek után látogassunk el újból a llsztásra, illetve az ott lévő földalatti szobába (ahol a narancsmagot találtuk). Innen détre egy ajtó vezet, ami az ajtók jó szokása szerint zárva van. Ez nem jelenthet akadályt egy ilyen rettenthetetlen kalandornak (KOPOGJ AJTÓN — 64%). Az ajtó kívágódik és egy kedves nyugdíjas kerül elő. Géppisztellyal a kezében... A következő lépésben hanyag eleganciával szftává is ló. Az idős úr a játék első részából cséppent ide, ahol véletlenül áldezetat esett nekünk és ezért most egy kicsit nehezebb ránk. Egy bizonyos rózsza miatt kellett távoznia az árnyákvilágból — szelgáltassuk vissza neki (ADD RÓZSÁT ÖREGNEK — 65%). 'Visszahoztad a rózsámat! Rendben van, megköszönöm az életet!' — mondja az öreg. Úgy tűnik, nem vette zeken, hogy utolsó találkozásunkkor megöltük. Dorók bácsi.

Bemehetünk a másik szobába (D), ahol mindössze egy ágy alkotja a berendezést. Vegyük szemügyre (V ÁGY — 66%) és egy párnát látunk rajta heverni (VF PARNÁT). Rógtón meg is nézhetjük, hogy mi van benne (TEPD PARNÁT — 67%) — egy tekercs kötél kerül a kezünk ügyébe. Ezzel azonban még nem végeztünk, mert az ágy előtt is találunk valamit (HÚZD ÁGYAT — 68%), méghozzá egy kúrtót. Miután letettük, mindjárt próbáljuk is ki (FÚJD KÚRTÓT). 'Ah! Valami borzalmas üvöltés tör elő a kúrtóból!' — jelzi a program. Ez a kúrtó igen hasznos dolog, mert így mestentől már nem jelent problémát, ha egy ördöggel hoz össze a sors: egyszerűen csak kúrtoljunk neki egyet és már monokül is árken-bokron keresztül... Néhány más élőlényre is hasonló hatást gyakorol (ki lehet próbálni a szerzetesnől és a kecsmárosnált is).

A következő ütleölünk meglnt a ház lesz, de most nem a szobában, hanem a kamrában fogunk tanykedni. Itt von egy rács a mennyezeten, ami eddig ellenállt minden nyitási próbálkozásunknak. Ennek az áldatlan állapotnak most a kötél segítségével fogunk vágót vetni (KÖSD KÖTELET RACSHOZ — 69%). Ezután már csak egy orólejes mozdulatra van szükség (HÚZD KÖTELET — 71%) és a rács nagy toccsonéssel kiszakad a helyéből. Megnyílt az út a padlásra, ahol egy vasrudhoz lesz szerancsánk (VF VASRUDAT). Menjünk vissza a kamrába és távolítsuk el a falról a fopolcot (TÖRD POLCOT — 73%). Nagyszerű lefedezés: a polc mögött egy acélkulcs volt elrejtve! Vegyük magunkhoz ezt is, aztán bátran menjünk ki az utra (a kúrtó bitokában már nem kell félnünk az rdögéktől), majd végig nyugatra, a köépület elé.

Mostanáig nem tudtunk ide bejutni, de már van három különböző kulcsunk is, amivel megkísérölhetjük kinyitni az ajtót. Egy idő után kiderül, hogy a rézkulcs passzol a zárba (NYISD AJTÓT RÉZKULCCSAL — 74%). A köépület belsejében két alagutat látunk, amelyek ászakra és délre nyílnak. Ezenkívül egy tábla lóg a falon (V TÁBLA): 'Vigyázat! Ezon két út közül az egyik az Alvilág Urához, a másik a biztos halálba vezet!' Ennek örömeira mentsünk egy állást — aztán induljunk el valamelyik úton. Ha véletlenül a jót választottuk, akkor alagút északi kijáratához érkezőnk. Egy széles völgy terül ol előttünk. Az aljában végre-valahára megpillantjuk utunk végcélját: az Alvilág Ura kastélyát (V KASTÉLY). Sajnos nem tudunk lejutni oda, mert egy félelmetes démon állja el az utunkat (V DÉMON). Próbáljunk társalogni vele egy kicsit (BESZÉLJ DÉMONNAL), mira magabiztosan közli velünk, hogy úgysem fog atengedni. A szokásos oljárás következik (FÚJD KÚRTÓT — 75%). Vett démon, nincs démon — lomehetünk a kastélyhoz.

Kapu is von, de a bejutás útja a fejünk felett levő erkélyen keresztül vezet. Ehhez a kötélre és a csáklyára lesz szükségünk (KÖSD KÖTELET CSÁKLYÁHOZ — 76%), amit felhajítunk az erkélyre (DOBD FEL A KÖTELET — 77%). A csáklya megakad az erkély szélén, tehát másszunk fel rajta (FEL) és sétáljunk be az innen nyíló szobába (BE). A szoba pókhálékkal teli sorkában egy nagy falada áll (V LÁDA), amely megélt életfőzőn zárva van. Mellette egy hárfa található — újabb olvihető tárgy (VF HÁRFÁT). Nézzük meg közelebből (V HÁRFÁT) és a következő szöveget olvashatjuk az alján: 'Kuponyító hárfa, kirárolt mágusok számára'. Hárfa! tehát van, már csak egy magust kell koronitunk hozzá (mintha lenne egy ilyen foglalkozású egyén az ismeretségi körünkben...). Most nézzük, mit rejt a láda. Mivel zárva van és feltérni sem tudjuk, valamilyen kulccsal kellene kinyitni. Az aranykulcsot és a rézkulcsot már használtuk — marad az acélkulcs (NYISD LADAT ACELKULCCSAL — 78%). Nahát! A ladából egy múmia mosolyog ránk. Vizsgáljuk meg (V MÚMIA). Nem valami szép látvány. Esetleg megpróbálhatunk szót váltani vele (BESZÉLJ MUMIAVAL), keves elkerrel. Valami másra van szükség (ÉRINTSD MUMIÁT — 79%). Erre a múmia érdekes módon reagál: felüt és kinyitja a szemét! Miután első ijedtségünkől magunkhoz törtünk, esetleg meg is nézhetnénk az illetőt (V MÚMIA — 80%). Egy gyógyórú zatir csilleg a szeme helyén (VF ZAFÍRT). Másszunk vissza a bejárati kapu elé. Hlába hárfázunk a kapunak, nem történik semmi. Meg kollenetálán keresnünk a varázslót...

Ehhez először is menjünk a faluba, a malomhoz (útközben ehoitunk pár jó falatot a mátnából). A folyón meglepő módszerrel fogunk átjutni (ÜSSZ — 81%). A tútparten egy kunyhó áll, amiből furcsa lila lény árad (BE). Amint belépünk, különböző furcsa, ismeretlen rendeltetésű tárgyakat látunk a földön. Ha megvizsgáljuk őket (V TÁRGYAKAT), megtudjuk róluk, hogy varázssorót árasztanak megukból és néhánynak lila

fénye van. Varázserőt? Szóval akkor itt lakik a varázsló. A könyvben azt olvastuk, hogy a megfelelő helyen és a megfelelő módon kell jelezni nekik, ha a társaságára vágyunk. A hely már megvan — de mi legyen a mód? Erre szintén a könyv adja meg a választ, csak épp ehhez nem olvashatunk ki, hanem megvizsgálunk (V KONYV). Furcsa érzésvomokat látunk az oldalán, ebből következően barbár cselekmény következnek (GYÚJTSD KÖNYVET — 83 %). Hang-, fény és füstjelenség — aztán a füstfelhőből legnagyobb örömünkre előlép a varázsló. Szólítsuk meg (BESZÉLJ VARAZSLÓVAL). A varázsló unottan eszt egyet és az után érdeklődik, hogy vajon mitől nem nemes célból háborgatjuk. Hárfázás, ajlányítás és ilyen hasonló (MONDD HÁRFÁ). 'Na mutasd csak azt a hárfát!' Tegyük, ahogy őhajtja (MUTASD HÁRFÁT VARAZSLÓNAK — 84%). Barátunk néhány különös szót mormol magáé — mint kósóból kiderül a beszélő utasítást a hangszerünkhöz. Ezután már mi is használhatjuk. Még egyszer beszélhetünk vele, hogy megköszönjük a segítséget, aztán már mehetünk is vissza az Alvilág Urának kastélyához.

Egy automatikus mentés után másodszor is kecmeregjünk át az alagúton aztán meg se álljunk, míg újból a kapu elé nem érünk. A zárt kapunak mutassuk be hihetetlen zenél képzettségünket (JATSSZ HÁRFÁN — 85%). Mielőtt a repertoárunk következő műsoraszámára sor kerülne, a kapu úgy dönt, hogy ezt nem bírja tovább és inkább kitarul. (BE). A kastély bejáratát termébe kerülünk, ahonnan egy díszes ajtón keresztül délkeletre tudunk továbbmennni. A terem végében egy koporsó hever az ajtó előtt pedig ott áll maga a HALÁL... Micsoda felemelő találkozás! Megijedni mondjuk nem nagyon kell tőle, hiszen az első rész óta tűrhető haverok vagyunk vele (V HALÁL). Köszöntsük öreg barátunkat néhány keresetlen frázissal (BESZÉLJ HALÁLLAL), majd beszéljünk vele még egyszer. A kaszás kedvesen üdvözl minket, aztán közli velünk a sajnálatos tény, hogy most por pillanat az a dolga, hogy ezt az ajtót őrizze és ne engedjen be rajta senkit — különösen nem minket. Hát akkor sajnos kénytelenek leszünk velahegy féltetenni az útból... Megtámadni nem célszerű, mert egy könnyed mozdulattal megrendíti a kaszáját és a fejünk hirtelen egy másik helyre távozik a nyakunkról. Esetleg megpróbálhatjuk elkobozni tőle a veszélyes aratószerköt, csak hogy ezt meg nem engedni, így tehát a megvesztegetés marad: nyomjuk a kezébe a zellirunkat (ADD ZAFIRT HALÁLNAK — 87%). 'Ah, a Szent Zafir!' — máltatlankodik Halál úr — 'Élőltél nines hatalmami!', Ezzel helynyulni kezd és a protechnikai show végén el is lünk a sammben. Most már senki nem akadályoz a továbbjutásban — mindössze a zárt ajtó. Kulcsok és hárfá már volt, így ismét a bejutás immár unalmassá váló módszerét választjuk (RÜGD AJTÓT — 88%).

Délkelet felé továbbhaladva egy folyosóra jutunk, amely keleti irányban vezet beljebb és egy csillár szolgáltatta benne a világítást. Ha továbbmennénk, mindjárt egy tűzokádó sárkányba botlanánk, amely kitérja hatalmas torkát — és máris 'Ise purak és chomuk meg GAME OVER vagyunk'... Szóval előbb inkább itt kéne művelni valami hasznosat. Megpróbálhatjuk például meggyújtani a csillárt, mire megtudjuk, hogy már ég. Akkor talán oltuk el is lünk (OLTSD CSILLÁRT). 'Miént?' — tudakozódik a program. Tényleg: semmi hasznunk nem származna belőle — maximum sőtől lenne. Sokkal jobb, ha felnyúlunk és egy elegáns mozdulattal meglengetjük (LÖKD CSILLÁRT — 89%). A csillár erre lozuhan és rplyára török. A bejárat felőli hatalmas robejt hallunk... Mi a szósz volt az? Ennek a kinyomozására a legegyszerűbb módszer, ha visszamegyünk és megnézzük. A föld egy helyen beomlott. Másszunk LE a nyíláson és a kastély pincéjébe kerülünk. Dekorációképpen egy koponya van itt a falhoz szögezve (V KOPONYA). A koponyák általában üregek szoktak lenni — nyomban meg is győződhetünk róla, hogy tényleg így van-e (KOPOGJ KOPONYÁN — 90%). Hoppla,

újabb rejtett összefüggés, az egyik tal leomlik és egy gyönyörű pinceürüha lünk elő mögötte. Elvinni nem tudjuk, mert túl nehéz, de ha mindjárt magunkra ölljük, úgy talán könnyebben elbírjuk (VISELD PANGÉLT — 91%). Pont rank illik. Ha így beöltözve megyünk végig a folyosón, azt tapasztaljuk, hogy a sárkány tüze nem fog rejtünk. Csakhogy az ajtó még mindig zárva van és ea a nyomorult hüllő sem enged minket lovább. Megkísérölhetjük megölni vagy beszélni vele, de mindkettő csak azt a negatív eredményt hozza, hogy a farkával egy jó nagyot suhint ránk, ami eléggé megcsappantja az örönket. Egy kis műteti boavatkozásra lesz itt szükség (VÁGD SÁRKÁNY FEJÉT KARDDAL — 93%). A sárkány teje letokozódik locilabdáva és az őrlási hüllő holtan nyúlik el a földön. Ideje lenne már az ajtót is valamiképpen nyitott állapotba hozni. Ha be akarnánk rügni, kiderülne, hogy túl erős. Von viszont lesztíthasunk, aminek most kiváló hasznát vesszük (FESZÍTSD AJTÓT VASRUDDAL — 94%). Így most mer szabad ez út (BE). Megerkeztünk vgre a kastély legbeisó szobájába, ahol meglehetősen sötét van (tákiya nélkül nem is tudunk volna bejönni). Körülnézve egy lúkrót látunk a falon, amiről személyrevezetelés (V TUKÓR) után kiderül, hogy túl poros. Ezen igazán könnyen segíthetünk: le kell porolnunk — de mivel? Ezért van nálunk a sateszekben begyűjtött szuvenír (TOROLD PORT SASTOLLAL — 95%). Amint megtoroljuk, a lúkr gyönyörű csillogásba kezd. Ez felkelti az érdeklődésünket és újból megvizsgálásra késztet (V TUKÓR). Belenézve érdekes dolgok veszünk észre: nem a saját lúkrképünk hoz vissza ránk belőle, hanem valaki más: Az Alvilág Ura... Aho, szóval itt bújkál e kis huncut! Törjük be egy erőteljes suhniással (TORD TUKRÓT VASRUDDAL — 96 %), mire barátunk teljes valóságában is megjelenik előttünk. Ne vágjunk rögtön a dolgok közepébe, előbb invitáljuk meg egy kis társalgásra (BESZÉLJ ALVILÁG URAVAL). 'Nos, ricsó kalamuor' — mondja magabiztosan vigyoregva — 'Idáig eljutottál — de hogyan tovább?'. Nagyképű barátunknak egy kis meglepetést fogunk okozni: itt az ideje hogy klengedjük a szellemet a palackból (NYISD PALACKOT — 97%). Ezek ketten úgy létezik régi ismerősök lehetnek, mert a szellem egy rövid monológot intéz ez Alvilág Urához, aztán a mondókéja belejeztével ratamad és fantasztikus küzdelem kezdődik közöttük. Ebből természetesen a szellem kerül ki győztesen. Az Alvilág Ura maradványai sísteregve távoznak a fal repedésein keresztül.. Ha nem törtük volna össze a lájást ott a sateszekben, akkor most az Alvilág Ura bizonyult volna erősebbnek, mi pedig a szellemmel együtt távoztunk volna a pokol sötét mélységeibe. Így viszont nyert úgyünk van. Kissé kellemetlenül érini azonban bennünket az a körülmény, hogy a kastély is készül követni néhai gazdáját. Elöl a szellemtől is érdeklődhetünk (BESZÉLJ SZELLEMMEL). 'Az Alvilág Urát ugyan legyőztük, de a kastély hamarosan összedől' — mondja — 'Menekülj innen, ha kedves az életed!'. A kastély mindjárt romogni kezd, közben hatalmas kódarobok zuhognak körülöttünk. Ha sokáig késlekedünk, előbb-utóbb ránk is szakad az egész, tehát jobb lesz meglegadnunk a szellem tanácsát és gyorsan elhagynunk a terepet. Sajnos mindössze a bejáratú teremig jutunk, mert a kapu időközben bezárult. Hát ez igazán kellemetlen: az ajtó nem nyílik és a hárfázgatás sem hoz semmi eredményt. Szép halálunk lesz... Mivel egész életünkben nagy hangsúlyt helyeztünk a kulturált halálra nyílunk szépen ki az itt heverő koporsó (NYISD KOPORSÓT) és helyezzük magunkat kényelembe benne (FEKÜDJ KOPORSÓBA — 98%). Na, szervusz világ! — integetünk egy utolsó és saját emlékünkel örökre megőrizve csakjuk magunkra a fedelét (CSUKD KOPORSÓT). Elég kényelmetlen... Közben megnyertük a játékot: a koporsó felemelkedik velünk és kiropúl a szobából. Egy repedésen át meg látjuk az összedőlő kastélyt, aztán lendülünk és együtt ünneplünk a kiszabadult emberekkel.

Hát onnyi volt ez ALVILÁG URA. Hát elég nagy gondban lennénk, ha értékelni akarnánk a játékot — ez viszont biztos, hogy a hazai termésű klendjátékok között mindenképpen az álmozdonyban foglalt helyet (egész biztosan okoz majd onnyi BOSSZÚságot, mint "Rátok átkai" — már emennyiben nem ezzel a leirással jászátok végig). Mint az eddigiekből kiderült a megoldás rendkívül nyekolekork, sőt, néha egy kicsit túlságosan is meglepő dolgokra kényszerül a gyönyűtan kalandor. Az eddigi magyar klendjátékoktól eltérő plusz szolgáltatások igen praktikusak, bár talán nem a legjobb ötletek közé tartozik, hogy a szövegértelmezésnél Olcsák mester ottlét a már megszokott 'csonke magyartól'. A grafika mondjuk nem egy Magnetic Scrolls, de talán elég kapcsolatosban nem árt figyelembe venni azt az igen egyszerű lényt, hogy ezt egy magyar fiatalember gyártotta szabedidejében — azokat meg egy 7-8 tós programozói görde többtizezer fontért. A játékot egyébként a Novotrade is megvásárolta és e nyár elejétől kapható lesz a boltokban.

Centurion

Úgy látszik, az ókori történelem rómalak által témajelzett része manapság divatba jött a stratégiai programok gyártói között: a CARTHAGE után máris itt jön egy másik hasonló játék az Electronic Arts-tól A CENTURION-ban római színakban versenyezve játszhatjuk végig egy birodalom felvirágzását, egészen a kezdetektől. A stratégiai játékok írásánál eddig mániákus történelemőrökből tartottunk a történelmi háttér ecseteléséig — ettől most megkímélünk benneteket. Annyit azért almondunk, hogy Remus nem(csak) mesélgett bácsika és Ceasar nem(csak) a szomszéd állandóan ugató kutyája. Ennyit bőven elég ahhoz, hogy mindenki antik hangulatba ringassa magát. Közben nagy örömeinkre be is töltődött a játék. A műsor Krisztus előtt 275-ben kezdődik, kb. 400 évvel ezután, hogy Romulus és Romus kímészott az anyafarokas alól és az a bohó ötletük támadt, hogy egy Róma nevű várost alapítsanak a Tiberis partján. Egy fiatal centurio, bizonyos Scipio Africanus var tábort légiójával a város mellett. Innen egész jó kilátás nyílik az akkori ismert világra és a centurio ijedten konstalálja, hogy a környéken senki sem fizet adót a dicső Rómának. Mivel ez az állapot agyszarúan tarthatatlan, úgy dönt, hogy egy kicsit módosít rajta...



élményre szomjazóknak érdemes jálszania — a többiben pedig a mazochistáknak. Egyébként érdekes újítás, hogy a nehézségi fokot meghatározhatjuk az egyes lovénységeknek (szárazföldi/tengari csata, gladiátorszow és kocsiarseny) külön-külön is (FINE TUNING).

A taljes játék irányítása a saját tartományot választásával történik; ezután adhatunk parancsot az itt állomásozó lötlőknak, meghatározhatjuk az adóztató mérleket, stb. Valamelyik tartományunkra clickelve megjelenik a tartományra jellemző látkép, a képernyő alsó részén pedig a parancsmenü és a tartomány infója.

Info

Az info ablak felső sora és az alatta látható kép mutatja a tartomány lakóinak hangulatát, ami lehet lázadó (REBELLIOUS), dühös (ANGRY), nyugtalan (RESTLESS) és elégedett (CONTENT). Ezt a paramétert az adóztatás mértéke befolyásolja; mielőtt 3-4 órára beszünteljük egy lázadó hangulatú tartomány adóztatását, rögtön megnyugszanak a kedélyek. Ha viszont egy rabális hangulatú tartományt a továbbiakban is nagy mértékben adóztatunk, rövid időn belül lázadás tör ki: ha a tartományban van légiónk, akkor azonnal harcba is kell szállnunk a jelkékekkel — ha nincs, akkor egyből el is vesszük, ismét el kell foglalnunk.

STATUS: Ez a tartomány megszállt (OCCUPIED), szövetséges (ALLY), kolonizált (COLONY) vagy polgárjogú (CITIZENS) állapotát mutatja. Az állapot a betöltéskor adóra van hatással: ugyanazon tartomány ugyanolyan mértékű adónál jobban fizet, ha a STATUS értéke magasabb. Az érték automatikusan és fokozatosan növekszik, ha a lakosság hangulata nyugodt. Ha az újonnan elfoglalt (OCCUPIED) tartományt néhány évig nem adóztatjuk, a lakosság hangulata mindig CONTENT lesz és pár év elteltével ALLY-ra (majd tovább) módosul a státuszuk — azaz később jobban fognak fizetni.

MANPOWER: A tartomány lélekszáma (lehet nulla is, attól még adózik). Ujjonnan elfoglalt területnél ez a család túlélők száma, azaz az évrte adott órákkal növekszik (nulláról is). Ha új légiót akarunk felállítani vagy egy meglévő állományát feltölteni, akkor az adott tartományban maximum ennyit embert sorozhatunk be.

A játék célja az összes tartomány elfoglalásával coesarre válni. Ez a már-már klasszikusnak számító DEFENDERS OF THE CROWN által lefektetett "hagyományok" szerinti zajlik: az elfoglalt tartományok adózatásából összeggyűjtött pénzből új hadseregeket állíthatunk tel, amelyek majd új adóalanyokká foglalnak el nekünk — egészen addig, míg mag nem vatósul a csodálatos Pax Romana: mindenkéi tiszt! Ezzel persze csak nagy vonalakban változtuk a dolgot, közben tündönni kell a tartományok hangulatalával, visszaverni a batoró ellenséges hordákat, lovarni az esetleges lázadásokat, stb. A dolgot néhány arcade-effektus is színesíti: a Rómában tartott cirksuzi játékokon (gladiátorvadal vagy kocsiverseny) személyesen is részt veszünk. Hogy teljes legyen a DOC-ból lopott ötletek listája időnként "váratlan eseményak" is történnek, amelyek 90%-ban csökkentik a pénzünket (például kitér a Vezuv, utat kell a városban építeni, a szenatus mergetődik a Spartacus-fatkalás miatt, stb.), 10%-ban növekk (például pónikat adunk el egy kelati tóurnak).

A teljesen agérvezérelt játék Európa és Észak-Afrika térképén játszódik, amely huszegynéhány önálló tartományra van osztva. A tartományokra clickelve egyelőre csak a nevüket tudjuk meg rólok – miután a tartomány a kezünkre került. Így tudunk odakapcsolni. A térkép jelölései teljesen egyértelműek: a hajót jelzik az aktív hajóhadakal (ha Róma mellett áll meg egy, akkor nemsokára lalogatókra is számíthatunk), az emberek pedig a légióinkat. Neha mas embertől is felbuktának a térképen: azok a többi hatalom hódító hadseregai. Talán mondanunk sem kell, hogy elsődleges célpontjaik közé tartozik Róma. A képnél jobb felső sarkában két ablakot lálálunk: a jobb oldati mutatja a dátumot, az END TURN választása pedig azt jelzi, hogy a lépéseket erre az évre befejeztük. A dátumra clickelve jelenik meg a játék I/O-menüje, ahonnan játékalást menthetünk/tölthetünk és beállíthatjuk a játék nehézségi fokozatát. A fokozatok közé szélsőségesek: evezős rabzsolgatóként (GALLEY SLAVE) csak állandó siker-síbban pedig a mazochistáknak. Egyébként árdekes újítás, hogy a nehézségi fokot (szárazföldi/tengeri csata, gladiátorshow és kocsiarseny) külön-külön is (FINE



△ Nam kell az összes egyiptomot az egyben is meghódítani...

COURAGE: A tartomány népeinek harckésztsége, lehet ádáz (FIERCE), jó (GOOD) és gyenge (WEAK). Mauránia népe taljansen egzótikus. "ijeddő" (PANICKY). A paramótör azt jelzi, hogy a katonák milyen jól harcolnak. Mivel az újabb légköt toberzésára vagy megerősítésére a meghódított tartományok amberanyaga is felhasználható, értelemszerűen lehetőleg a FIERCE harckésztségekűkből állítsunk fel új csapatokat (Germania, Gallia, Sarmatia, stb.)

RANK: Az eddigi hódításokkal elérni reánk, a megszerezett tartományokkal arányosan növekszik (OFFICER/ CENTURION/ TRIBUNE/ LEGATUS/ GENERAL/ PRAETOR/ CONSUL/ PRO-CONSUL), az összes tartomány elfoglalása után néhány évvel pedig CEASAR-ra kiáltanak ki bennünket. A rang hatással van a lenn tartható légiók számára (kezdetben csak egy lehet, de tribunként már három, konzulként pedig már 7 legió)

mozgathatunk). továbbá a légiónok laptája is (kezdetben csak 4.200 lóval álló gyalogsági légiónok, Irribun rangtól 4.200 gyalogos+300 lovasból álló lovassági légiónok, konzultól pedig 8.000 gyalogos+600 lovasból álló hadseregeket lehet létrehozni). Flottát csak GENERAL rangtól építhetünk.

TALENTS. ez mutatja a rendelkezésre álló pénzösszeget (természetesen az összes pénzt), ebből finanszírozzuk a légiónok felállítását illetve egyéb kiadásokat. Pénzt szerezhetünk az adók behajtásából, római kecskéversenyek rendezésakor fogadással és az elfoglalt tartományok kifizetésével. Az első kettő módszer ajánlott, az utóbbi egyenes következménye, hogy ha a következő körben nem mentjük fel az adóztatás alól, akkor a lakosság lefárad. Ha valakinek mégis fésztegetni támad kedve, akkor a görögöket (*Macedonia*), perzsákat (*Parthia*) vagy az egyiptomiakat (*Aegyptus*) érdemes kifosztani — az északi államokban a fosztogatási eredmény általában nulla. Az alsó sorban látjuk a nehézségi fokozatot (**LEVEL**).

Parancsok kiadása

A játék irányítása a tartományokra történő klikk után megjelenő menürendszeren keresztül lehetséges. A római **TRIBUTE POLICY** kivételével a beállított értékek mindig csak arra a tartományra érvényesek, amelyiknél beállítottuk őket. Minden menü egy **CONTINUE** parancsot végzódik — ennek választásával lépünk vissza az előző menübe vagy a főmenübe a térképre.

LEGIONS

RAISE LEGION: Új légión felállítás. Csak akkor lehetséges, ha a fenntartott légiónok száma még nem ért el a **RANK** által engedélyezett limitet. Ki kell választanunk, hogy gyalogsági (**INFANTRY**), lovassági (**CAVALRY**) légiónt vagy konzult hadsereget (**CONSULAR**) ekeünk-e felállítani, 20/30/60 talentum pénzbefektetéssel. Lovassági hadsereget Irribun, konzult konzul rangtól kezdve hozhatunk létre. A légión legénységét az adott állam **MANPOWER** értékeiből toborozzuk, tehát maximum ennyi lesz a létszáma. Az újonnan felállított légión tartományra jellemző nevet és sorszámmal kap (például a germánokból toborzott második légión a **II GERM** néven szerepel), valamint a program kinévez valamilyen történelmi személyiséget parancsnoknak. A légiónokat csak a következő körben léphetünk.

STRENGTHEN LEGION: A tartományban levő légión (ha több is van, ki kell választani a megfelelő) legénységének megerősítése. Csak után nem ért pótolni a nagyobb veszteségeket. Az erősítés áro a toborzott legénység számától függ. Ez is egy lépésnek számít, tehát a légión már csak a következő körben léphet.

MOVE LEGION: Légión mozgatása. Csak szomszédos tartományba léphetünk és minden körben csak egyet. A menüpont választása után megjelenik a térkép, amelyen a szomszédos tartományokban levő seregeket (a bennszülött lakosságot is) látjuk, majd clickkel választjuk ki a célt. Ha a tartomány még nem a miénk, akkor ezután csata következik.

UPGRADE LEGION: Légión fejlesztése. Ha például elértük a tribun rangot, akkor a meglévő gyalogsági csapatainkat lovassági légiónná fejleszthetjük, azaz a továbbképzés lovasokkal is toborozhatunk. Ugyanez alkalmazható konzul rang előléptetése után is. Az **UPGRADE** nem számít lépésnek, tehát ugyanabban a körben meg is kezdhetjük a fejlesztett légión megerősítését is.

LEGION LIST: A fenntartott összes légiónok listája a légiónok nevét, típusát, létszámát, pillanatnyi tartózkodási helyét és harcászati képességét.

TRIBUTE:

A tartomány adózási mértékének beállítása. Mivel az adó összegét a tartomány **STATUS** és **MANPOWER** értéke határozza meg, az adóztatás mértékét kell megadnunk: lementés az adó alól (**EXEMPT THIS PROVINCE**), lojalitás/idegesítő/zsarnoki/vérszívó (**TOLERABLE/IRRITATING/OPPRESSIVE/ BLEED THEM DRY**) mértékű adó. A túlzott mértékű adóztatás következménye a lázadás, tehát a latorogó tartományokban vegyük vissza az adó mértékét. (Magyarországi tartományban az adó **OPPRESSIVE**, ennek megfelelően a **MANPOWER** hangulata **ANGRY**). Az első tokozat kivételével a rómaiaknál (a legjobban adózó tartomány) ez sem túl sokat fog segíteni a kőzhangulatot — nekik mindenképpen cirkuszi játékokat kell rendeznünk.

PLUNDER.

Kifizetés (Róma tartományban nincs). Választása után kiraboljuk a tartományt. Ez néha elég sok (20-200 talentum) pénzhez juthat bennünk, de a lakosság azonnal lefárad. Mivel a tartományokban a nyugalom a célunk, csak vészsükség esetén vesszük be ezt a pénzszerzési módszert.

HDLD GAMES

Cirkuszi játékok rendezése. Főleg a lázongó iómalek szokták követelni a gladiátorshowt, de a nyugodt tartományok kormányzója is jelentheti, hogy jót tenne a népnek egy kis mulatság. Rómában először is amlátiumot kell építenünk, ami 50 talentumba kerül, majd ki kell választanunk, hogy milyen játékot rendezünk:

RACING CHARIOTS: Kecskéverseny. Ezen 4 lovat indul, amelyek közül az egyiket mi legyük irányítani. Mindenelőtt ki kell választanunk, hogy **LIGHT/MEDIUM/HEAVY** tegetet indítunk-e. Ha a többi tartomány, közepes vagy nehéz szekereket indít, nekünk célszerű a könnyűt választani, mert az sokkal gyorsabb, mint a többi — az mai egy mos kérdés, hogy ilyenkor nem kimondott életbiztosítás összeütköznék egy másikkal. Ha a többiek könnyű szekerekkel versenyeznek, akkor mi induljunk nehezzel és lékdóssuk fel a konkurenciát. A szekér kiválasztása után a változatosság kedvéért egy újabb menüt kapunk: **RACE NOW**-ra indul a verseny, a **SKULDUGGERY**-vel egy kis vesztegetéssel "manipulálhatjuk" az eredményt, **BET**-tel pedig emelhetjük/csökkenthetjük (**MORE/LESS**) a fogadás tétjét, vagy akár a limitet (100 arany) is megjósíthatjuk. A verseny elindítása után — a **CARTHAGE**-hez hasonlóan — lelülről látjuk a szekereket. Ha könnyű szekereket indítottunk, startnál általában az összes ellentől elhúz tőlünk. Aggodalomra semmi ok: húzódjunk ki a pálya jobb szélére és csak arra ügyeljünk, hogy ne hajtsuk túlságosan gyorsan a lovat (ilyenkor a versenyző terepül a szekerről) és ne ütközzünk a többiekkel — nemsokára utolérjük a többi szekeret és majdnem biztos a győzelem is.

GLADIATOR SHOW: Gladiátorviadal. A gladiátorok közül ki kell választanunk, hogy melyik kettő logja összemérni a tudását, majd a kiképzésük mértékét kell meghatározni 10-40 talentum értékben. Mivel a népnek a jól köpzett vladorok összecsapása leg igazán tetszeni, ha tehetjük, célszerű mindkettőt **MASTER** szintig trenírozni. Ezután egy kis acéde következik az orónában: a numerikus billentyűzetről irányítva a gladiátorunkat fejbe kell csaphatni a másikat. Az alsó részen levő két sáv mutatja a két gladiátor életét, a felső részen levő pedig a közönség tetszését. Nem lelkétlenül a legteljes támadás a célravezető, inkább arra törekedjünk, hogy mindkettő energiája minél jobban elfogyjon. Miután valamelyik gladiátor a földre került, a győztes érdeklődik, hogy kinyírja-e az áldozatát vagy megkegyelmezzon neki. A döntésünk ekkor a tétje vagy a duplájára növelheti a plebs tetszési indexét, tehát ha a vesztes jól küzdött, ekkor kegyelmezzünk meg neki — ha rosszul, akkor sajnos...

Ha a játékok elég magas tetszési indexet értek el, akkor a lázongó római tartomány egy időre lehiggad. Ha a második nehézségi fokozattól kezdve nem teljesítjük a Róma tartományban élők óhaját, akkor még adóztatás nélkül is minden körben fel fognak lázadni — szóval tessék kigazdálkodni!

Ha valamelyik tartomány kormányzója eke játékokat rendeztetni, akkor azt nem muszáj, de ajánlott teljesíteni (de csak akkor, ha kánték!): a játékok után a tartomány **STATUS**-a mindig a következő fokozatba ugrik és a nép megnyugszik — a jobb adózásból pedig 4-5 év alatt bohozhatjuk a játékok költségét. A meghódított tartományokban rendezett játékoknál nincs acéde, csak azt kell beállítanunk, hogy — a költség (10-50 talentum) függvényében — milyen típusú rendezvényt akarunk tartani. Nagyobb lehatás=nagyobb eredmény, tehát ha arzenyünk engedi, akkor extravagáns műsort kapjanak a derék leigázottak.

BUILD FLEET:

Flotta építéso. Értelmszerűen csak olyan tartományoknál valósítható, amelyek tenger partján lekszenek. Flottára mindenképpen szükség lesz *Sardinia* és *Britannia* tartományok elfoglalásához (*Sicilia* gyalog is megközelíthető), de ezt lehetőleg csak a játék utolsó szakaszára hagyjuk, mert akkor több pénzből több hajót vásárolhatunk, tehát tengeri csatában a miénk lesz a számbeli túlsúly. Először is ki kell választanunk, hogy milyen hajókat akarunk vásárolni (5/10/20 talentumért mélik őket),

majd a nyílakkal boállítani a derabszámot. Tengeri csatában a több kisebb hajó jobban érvényesül, viszont a nagyobb gályákra több embert tudunk behajózni (egy légio elszállításához minimum 20-30 hajóra lesz szükség). Ha a flotta készen áll, akkor megjelenik a tartomány mellett a tengerészcsónak, be lehet hajózni a légiót. Ehhez ugyanúgy kell lépniük vele, mintha egy másik tartományba meneteltetnénk őket, csak a cél kiválasztásánál a hajószimbólumot kell választanunk. A flottával is ugyanúgy lépünk, mint a légiókkal: click után sziluettek mutatják hová mozoghatunk vele. A flotta átkel szállított légio partraszállítása, a hajószimbólumra történő jobb (!) click után lehetséges. Ha olyan vízre hajózunk, ahol ellenséges flotta van, akkor tengeri csata következik (ha sokáig álldegálunk egy helyben, akkor is biztosan megtámadnak bennünket). Ez egy PIRATES-hez hasonló erceda teszt: ki kell választanunk a zászlóshajót, majd az ellentől hajóját kerülgetve lövöldözni egy kicsit egymásra. "SPACE" az "égyszás" (pontosabban görögűz), a tóltot a menetirány szerint repül, továbbá a fedélzeten levő legénység is automatikusan nyílzápert zúdít az ellentétre, ha megfelelő közelségbe kerülünk hozzá. Az alsó sorban láthatjuk a két szembenálló flotta erejét hajóban és legénységben. A biztonságos módszer az, ha mindaddig kerüljük az összeütközést az ellentéttel, amíg a görögűzzel és a nyílzással a SHIP és MEN értékét nullára nem vittük, majd beszen nekirontunk. Rövid verekedés után finom felatok várják az arra úszkáló cápákat...

▽ Ime a Nagy Armada harmada



TRIBUTE POLICY:

Adópolitika. Ez a menüpont csak Rómában van és ugyanazokat az opciókat tartalmazza, mint a TRIBUTE, de az itt beállított mérték egyszerre vonatkozik az összes tartományra (az újonnan elfoglaltakban is ugyanilyen mértékű adóztatás lép érvénybe). Természetesen az egyes tartományokban külön is állítható.

SEE PROVINCE LIST:

A meghódított tartományok összesített listája a státusz, a morál, a lakosság és az utolsó befizetett adó mértékével.

Csata

Mihelyt valamelyik lóglóval egy még meg nem hódított tartományba lépünk, megjelenik a tartományra jellemző kép és egy rövid ismertető a tartomány természeti adottságairól, a lakosság harckésztségéről és a tartomány gazdagságáról. A bal oldalon látható a lakosság vezetője, aki valamilyen nevesebb tönénelmi személyiség (ber meglohetősen eklektikus, olyan +/-200 év időtartamból válogatták össze őket). A vezér úrral beszélgetés folytatathatunk arról, hogy tulajdonképpen minek köszönhetik a létezésüket, akarunk-e szüvenirokat vásárolni — esetleg minden további nélkül lakópneket bennünket. Mivel a csaták során egy adott tartományt csak egyszer meghódíthatunk, tehát a megjelenő menüpontokból mindig az AGGRESSIVE-et, majd a GO TO WAR-t választjuk. Csata következik. A csatákat mindig személyesen irányítjuk. Először is a hadrendet kell meghatározni.

BALANCED ARMY: egyenletes felállítás.

WEDGE: a légio ák alakba rendeződik.

STRONG RIGHT/LEFT: a főerők a jobb- vagy bal szárnyon tömörülnek. Nem valami egészenes hadrend, tehát csak akkor alkalmazzuk, ha nagyon nagy túleróval szállunk harcba — így talán jelentősen meggyöngyíthetjük az ellentélet (vagy legalábbis az egyik szárnyát).

A hadrend kiválasztása után a terepen megjelenik a felállt légiónk és az ellenséges sereg hadrendje. Következik a taktika kiválasztása — a csata kezdetekor a légio százada ennek megfelelően fognak mozogni.

(BALANCED ARMY)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás, a hadtörténészek "Adineki"-stratégiként is ismerik... Az összes század előre menetel. A szárnyakon a lovasság messze megelőzi a gyalogosokat. Céltrevezető lehet olyankor, ha nagyon nagy túleró van vagyunk az ellentélet harcászása gyenge (Mauritania, Asia, Dacia, stb.). Ha nem a GALLEY SLAVE nehézségi szinten játszunk, inkább ne használjuk...

SCIPIO DEFENSE: Scipio védelme (az "Antonius és Kleopatra" c. filmben "teknősbóka-alakzatnak" hívták). A légio összes százada helyben marad és védekezik. A legalacsonyabb nehézségi fokozatban — a lovakon harcoló perzsák és szkíták kivételével — szinte az összes csatát meg lehet nyerni vele. LEGIONNAIRE fokozattól pedig, hm, egyet sem...

DRIVE A WEDGE: Hasonló a frontális támadáshoz, de a szárnyakon a lovasság lassabban halad, a centrum pedig a szembejövő urak felderelése után a szárnyak fele fordul.

OUTFLANK: Átkerelés a szárnyakon, az előbbi ellentéte. A légio két részre oszlik és a szárnyak felől próbálja bekeríteni az ellentélet. A szárnyakon a lovasság az ellenség hátába kerül (már amennyiben az nem ugyanezt a taktikát alkalmazza). Jól használható frontális támadás ellen.

STAND FAST: Készenlét. A légio nem csinál semmit, fűtyörészve várja az erre szédülő ellentéteket.

(WEDGE)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás ák alakban. Nagyobb (konzuli) légiónknál jól alkalmazható egyenletesen felállt ellentélet ellen: az őket esetleg elvesztjük, de a mögötte érkező tartalék már elvégzi a munkát. Ugyancsak jól beválik Cannae-taktika ellen, ha az őket elfordítjuk az ellentélet valamelyik szárnya felé, azaz oldalba támadjuk.

CANNAE TACTIC: Cannae-taktika. Régi csel a pun-római háborúk korából, ami egy nagy győzelmet hozó csata nevét viseli. A centrum látszólag meghátrál, míg a szárnyak előrenyomulnak. Ha a vidám ellenség benyomul a közéjük lévő részbe, támad a centrum is és negyszerű hűsadaráló alakul ki. Elég kellemetlen, ha közben az ellenség a szárnyakat mult időbe tette... Akkor célszerű használnunk, ha egy légiónk csak azért dobunk oda, hogy az ellentélet meggyöngyösök.

DRIVE A WEDGE: Egy "megfontolt" frontális támadás.

FORM A LINE: Rendkívül látványos, a hadvezér befogását páldázó hadművelet. Ha WEDGE-hadrendben állunk fel és lejteten konstatáljuk, hogy az ellentélet STRONG RIGHT/LEFT-et használ, a légiónk egyenletes vonalba állíthatjuk vele.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

(STRONG RIGHT/LEFT)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás. Szórakoztató, ha ellentélet csinálják...

SWEEP RIGHT: Átkerelés jobbról.

SWEEP LEFT: Átkerelés balról.

MASS TROOPS: Tömeg. A légio egyetlen szoros tömegbe tömörül. A barbárok egyébként előszeretettel alkalmazzák felálláskor, de sok hasznát mi nem találtuk.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

A taktika meghatározása után megkezdődik a seregek mozgása (az ellentélet mindig támad). A legalacsonyabb nehézségi fokozatban nem muszáj közvetlen parancsokat kiadnunk (teljes légiónk, SCIPIO DEFENSE-ben ölbetett kézzel is győzhethetünk), de magasabb fokozatokban feltétlenül szükséges lesz erre. Parancsokat egy click után adhatunk ki, amikor is a képernyő felső részén megjelenik egy menü és a mozgás a csataterén szünetel. A menü pontjai az alábbiak:

SELECT FRONTAL UNIT: Választása után az összes század mozgási iránya megjelenik a képernyőn.

MELEE: Mészárlás. Kiadható egy századnak vagy az egész légiónak. A parancs kiadása után a század (légio) automatikusan tonykedik: támadó (nem menekülő) ellenséges csapa-

tok felé halad és azokat támadja. A légiót akkor célszerű szabadjára engedni, ha az ellenség nagy része már megtutott vagy véletlenül levágták a tábornokunkat.

▽ Az erős balszárny most győzelemmel kecsegtet



RETREAT: Menekülés. Az összes század rukvortat kapcsol és elszalad a csatamezőről. A légiót ezzel csak akkor tudjuk megmenteni, ha mi támadtunk (oda lép vissza, ahonnan a csata helyszínére léptünk vele) — ha a légiót támadták meg, akkor RETREAT után mindenképpen elvesztjük, szóval ilyenkor célszerű végkimerülésig harcolni (Ez egyébként valószínűleg programhiba — igazán visszatartathatna valami biztonságos tartományba!)

DONE: A csata folytatása az új parancsok szerint.

Amíg a menü a képernyőn van, parancsokat adhatunk a csapatoknak. Mint az eddigiekből is kiderült, a légiót csata közben századonként (cohorsonként) irányítjuk. Valamelyik századra klikkelve a csatamezőn látjuk a haladási irányát (ha nem mozog csak egy pontot) és jobb oldalon megjelenik az Intója, amelyben a létszámát, a tegyvernemét és a harcászati képességeit (FIERCE/GOOD/WEAK/PANICKED) A láthatjuk. (Intot az ellenséges csapatokról is kérhetünk.) A PANICKEO századok már nem irányíthatók, kifelé tartanak a csatamezőről. Újabb klikk a cohorson és — lenyomott gombbal — megadhatjuk az új célpontot, amerre mozognia kell. A századokat csak 90°-os szögekben mozgathatjuk, továbbá nem lőgneműek (ha karasztozik egymás útvonaltól, az egyik akadályozza a másikat). Ha elértek a kijelölt célpontot, akkor ott megállnak és további parancsra várnak. Mielőtt ellenséges alakulatba bellenek, harcba bocsátkoznak vele, amelynek kimenetelét a létszám és a harcászati képességek határozza meg. Például egy 400 fős FIERCE gyalogsági cohorst, megfutamíthat egy 500 fős WEAK gyalogságot vagy egy 100 fős lovasságot. Természetesen a legjobb módszer az, ha egy ellenséges századot jobb oldalról is megtámadunk, mert így nagyon kis veszteséggel gyorsan megsemmisíthetjük. Nem rossz stratégia például az, hogy amikor egy 150 fős lovasság robog egy nyugodtan álldogáló gyalogságunknak, a mellette álló cohorst kissé előremozgaltuk, majd amikor a lovasság már majdnem elérte az

álldogálót, megindítjuk előre és az Imónt előre üldöztet századdal pedig oldalbatámadjuk a lovasságot. A századok kimondottan allergiások az oldalba vagy hátbatámadásra: ilyenkor akár egy 100 fős gyalogság is azonnal pánikba kergethet egy teljesen örítetlen cohorst. A déli államok (főleg Kanthágó) gyakran alkalmaznak elefantokat is, de ezek szinte veszélytelenek.

A csatában a legfontosabb szerep a tábornoké, aki a sereg mögött áll egy lovon. A tábornokra klikkelve az Intójában a novén kívül két paramétert kapunk: az első a karizma (ami gyakorlatilag lényegtelen), a másik pedig a hangerő (VOICE), ami azt határozza meg, hogy milyen sugarú körön belül lévő századoknak tud parancsokat kiadni (a pontsor is mutatja). A körön kívül lévő századokat nem tudjuk irányítani, ha parancsot akarunk nekik kiadni, akkor közelebb kell lovagolnunk hozzájuk (esetleg MELEE-vel elengedhetjük őket is). Ha a tábornokot lovágják, akkor a sereg nagy része pánikba esik és meglordul, tehát a csata majdnem biztosan elvesztett. Az északi barbár (brit, gall, stb.) seregek vezetői általában megteszik nekünk azt a szívességet, hogy a sereg elén lovagolnak, így először őket fogjuk lovagni, de a déli és keleti tartományokban már óvatosabbak és a seregük mögött teglálnak helyet (ha lehetjük, akkor küldjük valamelyik lovasszázadunkat ellenük).

A csaták megnyerésének biztosítása tehát röviden összefoglalva: túlerővel támadni, a csatában lehetőleg mindig túlerővel és oldalba támadni az ellenséges századokat és a vezetőt minél előbb lovagni. Mielőtt az egyik fél összes megmaradt csapata elfutott, az összecsapás véget ér. Megjelenik az értékelés. XY vezető akármilyen taktikája YX vezető akármilyen taktikája ellen fontos győzelmet/vesztést hozott Róma számára. A CASUALTIES és SURVIVORS mutatja a két fél veszteségeit és túlélt. Ha győztünk, a tartomány a kezünkbe kerül (morad). Ha a csatában levágták volna a légióknak vezetőit, akkor a program automatikusan egy új történelmi figurát nevez ki a helyére — általában csapnivaló VOICE-értékkel. Magasabb fokozatokban tehát nem ért a legjobb tábornokainkat még akár futás árán is megferteni. A legnagyobb kiabálót Scipio Africanus (a kezdő legió parancsnoka), Cornelius Scipio és Marius.

Ha olyan tartományba lépünk, ahol valamilyen ellenséges portyázó sereg (MARAUDING ARMY) tartózkodik, akkor először ezzel kerülünk szembe és csak aztán az őslakossággal. A konkurens hatalmak portyázó seregei jelentik a legfőbb problémánkat a játék során: ezek mindig támadni fognak és loggyakrabban Róma felé igyekeznek, tehát nem rossz ötlet minden rendelkezésre álló erővel gyongyleni őket (Rómában egyébként egy plusz légió is állomásozik, amelyet csak akkor tudunk használni, ha a várost kell megvédeni egy ellenséges portyázó seregtől). Probléma ugyan akkor sincs, ha elvesztjük Rómát: a játék folytatódik, csak a loggyobban fizető tartományunk veszett oda. A portyázó seregek néha meglepetéseket is okoznak: egy már régen elfoglalt tartományban hirtelen a föld alól előkerül a tartomány egykori portyázó serege és szépen elfoglalja a tartományt (!). A másik probléma az velük, hogy ha esetleg elfoglalnak egy tartományunkat, akkor visszatámadáskor nemcsak őket kell kivenni innen, hanem a lakossággal is újra csatázni kell (egy idő után szépen elvonulnak haza, tehát akkor már csak a lakosság marad).

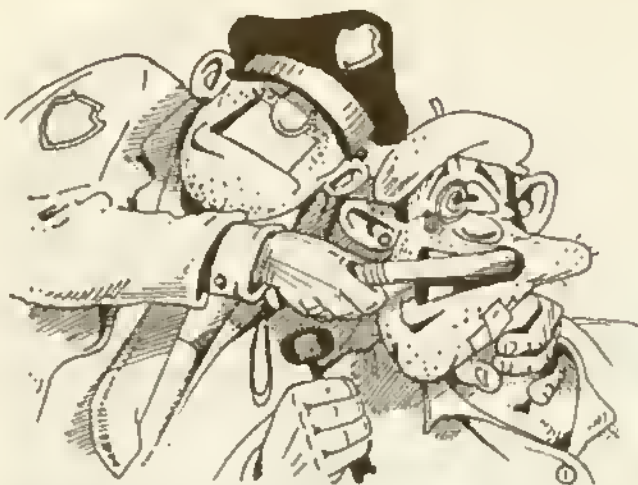
Ennyi volna a CENTURION használati utasítása. A lajtaknál igyekeztünk elmondani az összes összefüggést, aminek alapján már mindenki kialakíthatja magának a teljes győzelemhez szükséges stratégiát. Mivel meghódítottuk az akkori Ismott világot, néhány év múlva Proconsulból Ceasarra avanszálunk és a dicső hadvezér beúgát a Colosseum homokjára, hogy fogadjon az alattvalóinak hódolatát. Ezután néhány unalmas statisztikai adat következik az elvesztett/megnyert csatákról, a lemeszárolt gladiátorusainkról/ellenséges katonákról, az általunk rendezett gladiátorjátékokról, a kocsirovonyéken aratott győzelmeinkről és az adóbol/fogadásból/tosztogalásból szerzett összjövedelmünkről. Továbbá a gratuláció, mely szerint dicső tetteinket (akár a bizonyos Nagy Sándorét) még azon nemzedékek gyermekei is emlegetni fogják, akiknek a szülei még meg sem születtek. Mindennek tetejébe egy hasznos jótanács: "Övökodj március idusától!" (Bizony, én is megtáztam! — CoVboy)

A CENTURION bizonyára szórakoztató lesz a O.O.C., JOAN OF ARC és KINGDOMS OF ENGLAND egykori rajongóinak, azaz a hagyományos stratégiai kadvolóinak. A grafika a játékkategóriához híven ugyan nem túl látványos, de az állóképek nagyon kellemesek. A zene esetleg a "lelopheló" kategóriában versenyezhet, bár mondjuk egy stratégiánál mondjuk ez a hiányosság nem kimondott hátrány. Az arcade-részek itt kevésbé mennek az ember idegeire, mint mondjuk a CARTHAGE-nél, valamennyire változatossá teszik a játékot. Tehát a játék jó. Az egyetlen probléma a nehézségi szinteknél merül fel, a legalacsonyabbnál nagyon nehéz NEM megnyerni a játékot — a többinál pedig mindig bonyolít valaki a szobába, hogy mi ez a retentó kromkodás...

A játéknak természetesen PC-változata is van (azon jelent meg előbb). EGA/VGA kártyákkal lut es teljes egészében meggyezik az Amiga-verzióval, eltekintve attól, hogy a tartományok és a vezérek képe néha különböző. (Hát az agy roppant fontos momentum!... — CoVboy) Egyébként PC-n a játék érdekessége, hogy egyike azon első játékoknak, amelyek tényleg kihasználják a VGA-kártya adta lehetőségeit (a hajós kép PC-ről lett totózva).

(Féltreírások elkerülése végett: akárcsak a KINGDOMS OF ENGLAND-nek és a JOAN OF ARC-nak, a CENTURION-nak sincsen 64-es változata. Legalábbis egyelőre nincs, tehát teljesen felesleges a hirdetésekben 64-re korezni.)

Police Quest 2.



A CoV 14-ban ugyebár "az Óbál-háberű miatt", a 15-ben pedig a SECRET OF MONKEY ISLAND miatt később a POLICE QUEST 2. befejezése. Persze, az még nem jelenti azt, hogy megúsztátok: most itt van megint. Mivel úgy gondoltuk, hogy a "Vérbasszu" (THE VENGEANCE) azért mégis onyho lúzás, ezért — humánus szempontokat előtérbe helyezve — a befogezést nem a szokásos mesélő stílusban adjuk elő, hanem kissé gyorsított formában. (Bár ebben az is közrejátszott, hogy elkezdjük a megszokott módon, aztán a hetedik oldalnál úgy döntöttünk, hogy mégiscsak jobb lesz így. Vagy jobb lett volna még 2-3 folytatás?) (Negy ötfőt! Már én is gondoltam rá, hogy a hatalmas érdeklődés miatt közzévalnára megismételjük az ELITE-et... — CoVboy)

Tohát a repülőtéren hagytuk abba. A váróban egy csomó ember álldogál, a pultból pedig azonnal egy készséges úriember próbál segíteni nekünk. Ő mondjuk nem tud, a hölgy viszont igen. Most éppen tárgyal valakivel, tehát a dolog sürgősségét jelző, mutassuk fel neki a rendőrségi igazolványunkat (SHOW BADGE), majd amikor felénk fordul, Bains fotóját (SHOW MUG SHOT). A hölgy azonnal felismeri: nomrég lártt érre és nagyon ideges volt. Azonkívül a houstoni gépre volt jegyel, ami éppen 20 perccel szűlt. Hogyaza!...! Mindegy, azért kérjük el az utaslistát is (SEE LIST), amelyben azonnal szemel szűr a Loris Pate név. A fellelő utat az Innen balra levő holtszínre folytatjuk, ahol a mozgólépcső aljában egy autókölcsönző iroda kapott helyet. Itt is a nőnemű alkalmazott segít rajtunk, mutassa nekünk is jövényt és felöl, majd kérjük al a listát — most már teljesen bizonyos, hogy Bains a meggyilkolt rendőr igazolványával álcázta magát. Természetesen még betérünk a hallból nyíló rotyóba is, ahol nagyon kellemesen el lehet tölteni az időt (a laffolratok olvasgatására gondolunk...), de a középso bexban érdekes dologra is bukkanunk: a WC-lantábyben OPEN STOOL után rábukkanunk a néhai Pate közrendőr szolgálati revolverére (TAKE GUN). Mivel Bains egyelőre egőrutat nyort, nincs mási lenni, mint visszaödfegni a kapitányságra (GO TO POLICE). Lohetőleg a parkolóba visszafelöl se ütessük el magunkat a zebrán.

A rendőrsőgen az ablaknál adjuk la az eddig összegyűjtött bizonyítékokat (GIVE EVIDENCES), aztán sétáljunk be az irodába. A kosarunkban (LOOK INTO BASKET) egy üzenetet találunk: Maria barátónk lelodonált, hogy mihelyt előkörülünk, azonnal hívjuk vissza. A számát ugyan nem tudjuk, de majd a ludakozó megmondja (a száma az egész USA területén ugyanaz: 411). A tudakozó bejelentkezése után a várost (LYTTON) és a nyilvántartásból már ismerős lollja nevet (MARIE WILKANS) koll megadni (egyébként lohet, hogy abban is banno van Marie száma). 555-4169 és már bele is calsorog kedvenc barátónk a kagylóba — összes mondanivalónk egy HELLO és egy OK szóbal áll. (Ez érdekes. Úgy látszik, az egész világban csak annyit angadályoznek a nők... — CoVboy) Mane azt mondja, hogy Arnie-nal vár bennünk a munka lejártá után. Mihelyt lolotte, a főnök már is közli velünk, hogy megdolgoztunk a pénzünkért — mohotünk az asszonyhoz. Természetesen civilben már a saját autónkkal... (GO TO ARNIE)

Arnie-nál már ott vár bennünk Mano. Miután leültünk (SIT), nyújtuk át neki a reptőron vásárolt virágot (GIVE FLOWER), majd adjunk le rendelést homárta (LOBSTER) az előbukkanó

pincérnek. Miután meghozták a kajál, rokordidő alatt altüntetjük (EAT), aztán hosszadalmas fogmosás következik: KISS MARIE, KISS MARIE... — mindaddig, amíg ki nem jön a pincér és ki nem doröl, hogy nem tudunk fizetni. A másnapig hátralévő időt tohál mosogatással löljük...

Másnap monjunk be az irodába és kukkanlunk be a kosárba, mert ott van a labor jelentése. A főnök közben olmondja, hogy a 160 WEST ROSE lesz a moi első állomásunk: ott vár bennünket Gelepsi rendőr egy zöld kocsi társaságában, amelynek a csomagtartójában egy tarkónlött hulla hevor. Vegyük föl a rendőrségi kocsi kulcsát, aztán lrány a megadott cím Keith elvállalja az autó átkutatását, nekünk meghagyja a csomagtartót. Természetesen rsmöl elő koll szodni a csomagtartónkból a holtszínelő cuccot (OPEN TRUNK, TAKE KIT) és oljátsszár a szokásos dolgokat (TAKE PHOTO, TAKE BLOOD). A tarkónlött hullát megvizsgálva semmi ordekeol nem lalálunk, ollenben kutatásra (SEARCH BODY) egy boríték bal felső sarkára lolunk az okölbo rándult közében (TAKE CORNER, READ CORNER). A levél feladójának a címe: BILL COLE, 753 THIRD STREET Közben megjön a halottkém is, aki elsőül néhány "fekete viccer", aztán beclpelheljük a hullát a hulláskocsiba (TAKE BODY). A biztonság kedvéért még egyszer kukkanlunk be a csomagtartóba: a hulló alatt ugyanis egy nekünk szóló üzenet van (TAKE NOTE, READ NOTE). A lelado régi jó barátunk, Mr. Bains és az üzenet így szól: "Halott ember vagy, Sanny Bondst". A mai nap lehát kitűnően kezdődik — ennek örömeire szóljunk be rádió a központba és lrány a boríték sarkan levő cím (elég a GO MOTEL parancs is).



A motelnél kiszáltna o lulajt pillantjuk meg a szemközti ablak mögött Sétáljunk oda hozzá és mutassuk fel neki a jövénytunkot, meg természetesen Bains folóját is. Felismerto: szorlnto oz William Cole, aki a 108-as szobát bárli. A szoba kulcsát az lslonnek sern akarja odaadni, így lohát könytolenok leszünk beölnti az outóba és beszólni a központnak (RADIO). Míholyt kiszálltunk, mai meg is jelenik egy rendőr a házkutatási parancssal. Vagyuk el löle (TAKE WARRANT), mutassuk fel a motol tulajdonosának és kérjük el a kulcsot (TAKE KEY). A 108-as szoba az autóval szemben nylik, így nmcis más dolgunk, mint szépan odasétálnr és kinyitni az ajtót. Miután a hasunkban 30-40 söréttel belejeztük löldi pályalutásunkat, töltjük vissza az utolsó állást és legközelebb az ajtó jobb oldalához lapulva nyissunk be — úgy talán nem löl minket szttává a kilincshez kötött vadászpuska... Mlg mi helyszínelünk, Keith olviszl a puskát és berádiöz a központba. A szobában több érdekes dolog is van, egyrészt a hátsó reszen levő fürdőszobában, a mosdókagyló alján (LOOK SINK) megtaláljuk Don Colby csekkányáját, rajta a címmövel — Bains lehát lsmori Colby rejtékhelyét; másrészt az ágy möllett álló lloket kihúzva (OPEN DRAWER) megtaláljuk az öltöztött borítók másik felét (TAKE ENVELOPE), amelynek nyomán idejutottunk. A borítékban egy levél is van (OPEN ENVELOPE, READ LETTER), amiből kiderül, hogy a tarkónlött úrlombert hogyan csaka lde Bains. Az ágy mellozt egy hatalmas vértöltéklonkolodik a szőnyegon, lehát hurcoljuk be a krs akatátskánkat, majd fotózzunk egyet és vegyünk vért a padlóról. Keith közbe visszálol azzal, hogy a fogvyott kőrozti a rablásí csoport is.

Bains következő célpontja tehát *Colby* vagy *Marie* lesz. Így tehát először is száguldjunk *Marie*-hez (GO TO MARIE). Az ajtón (LOOK DOOR) egy cédula árvalkodik (TAKE NOTE): "Vásárolni merem, Szeretettel: *Marie*". A közlés ugyan ismerősnek tűnik, viszont abszolút nem emlékeztet egy nő közlésére. Balsejtelmek rögtön váltóra is vannak, mielőtt összehasonlítsuk a borítékban lévő írással (COMPARE NOTE WITH ENVELOPE) — ez *Bains!* Odobent oltári tendenciósság fogad bennünket; mintha kézigrántott hajított volna be valamelyik jóbarátunk! *Marie* oltári, ellenben a földön meradt egy hamutartó (LOOK ASHTRAY, TAKE PAPER), amelyben félig elszorcsodva megtaláljuk *Bains* leendő áldozatainak listáját. Az első helyen álló név már kipipálva (ő volt a csomagtartóban), most jön a többi...

Guruljunk vissza a rendőrségre és ismét adjuk le az eddig összegyűjtött bizonyítékokat az ablaknál (PUT EVIDENCES). Sétáljunk be a rablási csoporthoz, ahol *Adams* detektív készségesen felvilágosít bennünket az általuk körözött vadászpuskáról (ASK ABOUT SHOTGUN) — a laborjelentés szerint pontosan ugyanilyen kaliberű golyó tartozik a csomagtartás hullá tartójában is. Mielőtt a saját irodákba, ahol vesszük a telefonkészüléket és megpróbáljuk *Colby* figyelmét felhívni a rá leselkedő veszélyre. A tudakozó ugyan azt állítja, hogy ilyen nevű lényt nem tartanak nyilván Steelton városában, de a telefonszám rajta volt a hitelkártyáján: 407-555-3323. *Colby* titába figyelmeztetjük (TALK ABOUT BAINS), azt mondja, hogy tőkéletes védelemmel vette körül magát, nincs mitől félnie. Az ilyen emberek szoktak gyorsan elpatkolni... Ha a főnöknek megmutatjuk *Bains* listáját, ő is úgy gondolja, hogy itt az ideje Steeltonba repülnünk. Irány a repülőtér. (Mielőtt kimenünk a reptérre, feltétlenül menjünk ki a létező ismét beállítani a legyvert!)

A repülőtérre vásároljunk jegyeket Steeltonba (BUY TICKET TO STEELTON). A jegyárú közel, hogy ez mindössze 160 dolcs lesz — nekünk pedig nincs annyi pénzünk. Szerencsére *Keith* nek az a mentő ötlete támad, hogy telefonon beszól a kapitányságra a főnöknek, aki azonnal utasítja a jegyárust, hogy adja át a jegyeket. *Keith* meg hozzátesszi azt is, hogy a főnök, szerint étesíthetnének a steeltoni zsarukat az öközésekéről. A jegyárús készséggel rendelkezésünkre bocsátja a telefonját (USE PHONE) és a tudakozó is gyorsan megadja nekünk a Steelton Police számát (407-555-2677). A detektívnek megint csak *Bains*-ról beszólunk (TALK ABOUT BAINS), aki közli, hogy *Colby* lehallgatott telefonján örökös infokat tudtak meg és a reptéren már várni fog bennünket. Kérjük el a jegyárustól a jegyünket (TAKE TICKET TO STEELTON), aztán menjünk fel a tranzitba.

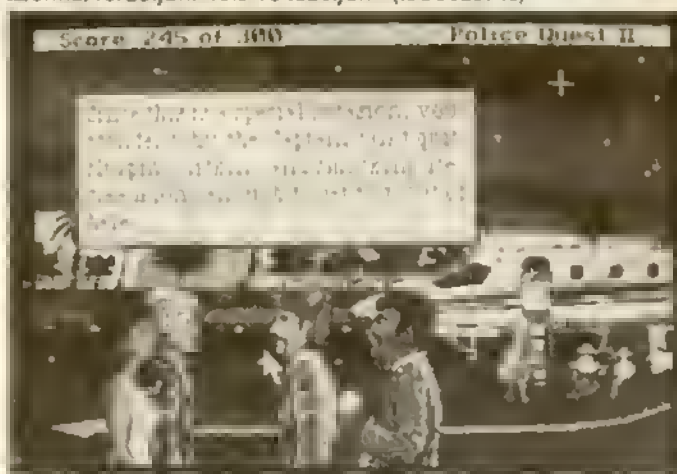
Az egyik széken egy ismerős, tehát ruhás úriember vonja magára a figyelmünket: *Larry* (*Larry Laffer*) személyesen? Talán erre a gépro vár, ami a nem létező LARRY 4-be repül... A tranzitba egy legyvert vizsgálón keresztül tudunk bejutni — ami természetesen éktelen csőrömpölésbe kezd a húnok alatt himbálózó pisztolytól. Megyarázkodás helyett mutassuk fel az itt posztoló rendőrnek a jelvényünket és már be is szállhatunk a gépbe. Foglaltunk helyet a *Keith* melletti ülésen és kapcsoljuk be az óvat (FASTEN BELT). Miután a kapitány jelezte, hogy előtűk a repülési magasságot oldjuk ki magunkat (REMOVE BELT) és gyönyörködünk a látványokban. A látvány két arab terrorista lesz, akik minden további nélkül oltatják a gépet: az egyik bevonul a pilótaiülékbe, a másik pedig az utasokat próbálja megfélemlíteni a stewardess fejének szorított pisztollyal. A kapitány nyugalomra inti az utasokat azzal a bejelentésével, hogy az úticél kicsit megváltozott: Steelton helyett Egyiptomban fogunk landolni. Ettől tényleg megnyugszunk és mielőtt a terrorista elengedi a stewardess, a legnagyobb nyugalommal előhúzzuk a pisztolyunkat és lelőjük. (Nem árt persze lelassítani a játékot, mert esetleg minél előbb le.) A nagy durrogásra benéz az utastérbe a másik terrorista is. Nem baj, őt is lelőjük. Miután szépen leheveredtek a fal mellé, kutassuk át őket (SEARCH MASKED BODY, SEARCH JACKET, SEARCH UNMASKED BODY, SEARCH TURBAN), a dzsekiben egy csipőfogót, a turbánban pedig a "Kudafi család-magad-pokolgép" használati utasítását találjuk. A terroristák még Allahhoz történő megtérésük előtt jeleztek, hogy a gépen természetesen időzített bombát is olajítottak. Újabb megnyugtató hír. Mielőtt bombát keresni.

Mivel *Keith* a pilótaiülék irányában lükt el, egyértelmű, hogy a bomba pontosan az ellenkező irányban lesz (vagyis hátul, a mosdóban). Akinek kedve szottyon, nyugodtan kotorászson értékes zsákmány után a WC-kagylóban — mi inkább a poplítottólózik tárolóját részestettük olányban (OPEN DISPENSER)

itt kb. 100 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy hatástalanítsuk a bombát. A módszer rendkívül egyszerű: a turbánban lett összerakás útmutatót kell visszafelé olajtszanunk. Vágjuk el sorban a sárga, a kék és a bíber színű vezetéket (CUT YELLOW /BLUE/PURPLE WIRE), aztán dugjuk vissza a sárgát (CONNECT YELLOW WIRE), aztán vágjuk el a vöröset (vagy lehéret?) és végül megint a sárgát. Ha elszúrjuk, felrobbanunk — ha nem szúrjuk el, akkor nem robbanunk fel, hanem leszállunk és egy közveszélyes örült helikopteren a rendőrség székházába szállít. A kapitány a *Burt Park*ba küld bennünket egy járótkocsival, ahol érdekes dolgok vannak készülében. Nem fog megátni, ha magunkkal visszük az asztalon hevelő két walkie-talkie készüléket is (TAKE RADIO). A parkban a családok szoropét logjuk játszani: sétálunk lefelé egy helyszínt, aztán a tő mellett jobbra. A többiek elbújnak a bokrok között, mi pedig nyugodtan mászkálhatunk ide-oda — míg meg nem támadnak bennünket (a pisztolyt na vegyük elő, mert úgy a támadó soha az életben nem fog felbukkanni!). Mielőtt a támadó beszaladt (a program lelzi előre, hogy halljuk a lépteit), szólunk bele a rádióba (USE RADIO). A támadó talán megijed a technika ome csodájától és hanyatt-homlok menekülne — szerencsére a szemfűles *Keith* az első sarkon nyakontcsúpi és visszacipel hozzánk. Néhány ponton beszélhetünk vele (nem mond semmit) és felolvashatjuk neki a jogait (READ RIGHTS).

Ugyanezen a helyszínen egy csatornanyílást találunk (az otótérben, félig takorva). Nyissuk ki a fedőt (OPEN HOLE) és mászszunk le a csatornába (CLIMB DOWN). *Bains* reptekhelyéhez lefelé kell haladnunk — csak nem most, mert útközben egy adag metángáz más belátsra birna bennünket. Így tehát először a másik irányba indulunk el, ahol két-három forduló után egy piros szekrény tűnik fel a falon. Ebben a szekrényben egy gázmaszk tartózkodik, ami nagyszerű szolgálatot fog tenni nekünk, mielőtt furcsa látomásaink támadnak (WEAR MASK). Amikor megvan a maszk, a kilindulási helytől menjünk egészen lefelé addig, amíg lehet, majd ott tovább körbe. Jó ötlet a csőnyílással szombon vezető hídön átsétálni, mert a csővön egy adag szennyvíz érkezik, ami rögtön bele is mos bennünket a csatornába... Menjünk tovább jobbra, ahol a szemközti oldalon egy ajtó látnak a túloldalón (a következő helyszínen levő hídön át is mehetünk oda).

Az ajtó mögött találhatók kedvenc barátaink, kissé kényelmetlen pázban: egy székhez kötözve faldoklik a szájában levő rongytól. Meglehetősen ideges, tehát mielőtt boldoznánk a köteleket (UNTIE ROPE), nyugtassuk meg egy kicsit (CALM MARIE). *Marie* rottentó boldog, hogy eljöttünk kiszabadítani és retteg, hogy mindjárt megjelenik *Bains*. Ennek óroméro bújjunk el a bal oldalon levő hatalmas cső mögé és húzzuk elő a pisztolyunkat (ha *Marie*-t olfelegettük volna mognyugatni, akkor nem lesz időnk elbújni). Nemsokára megjelenik *Bains* is, aki gyanútlanul közelebb sőtál *Marie*-hoz — mielőtt egyvonalba ért a csővel, azonnal forduljunk felé és tüzeljünk (többször is).



Azután nyugodtan rá lehet gyújtani (vagy selyemcukrot rágeszálni), mert az endsequence követhozik, amelyben szerencsétlen *Sonny* kénytelen feleségül venni a csatorna mélyéről előhalászott hölgyet. Viszont *Keith* és *Fletcher* kapitány tondkívl elégedett lehet, amikor a nászútra készülődő újdonsült házaspárt kikísérik a reptérre: az előbbi végre rágyúthat egy jó Camelro, az utóbbi pedig magába szólíthat valami jobbféle lagylaltot...

LONE SURVIVOR

Akkor érdekelnek a szöveges kalandjátékok, plusjuk van, és megvan nekik az a prg., már biztosan megpróbálták zöldre vergődni ezzel az angol nyelvű szöveges adventure-rel. Ez a leírás azoknak szól, akiknek ez nem sikerült.

Természetesen ebben a játékban is ludunk kimenteni, ill. betölteni játékkálást. Sajnos az a program hátránya, hogy csak kazettára tudunk menteni, de talán ezt a kis hibát feledtetni mege a játék. A játék viszonylag öreg, ezért ne várjunk tőle nagy dolgokat.

A háttértörténet leírásával nem húzom az időt. Tehát a komplett megoldás:

Egy idegen ágyban fekszünk. Ez elég kényelmes dolog, de egy idő után unalmassá válik. Tapogalozzunk körül (TOUCH). Hopp! Telőtünk egy kalapácsot. Fogjuk meg (GET CROW). És törjük össze a felettünk lévő burát (BREAK CANOPY). Keljünk fel (GET UP). Egy szobában vagyunk. Olvassuk el a videóüzenetet (READ VIDEO). Megtudjuk, hogy az emberiség kihalt, s a rekéta, amellyel el tudunk menekülni, 3 napon belül felrobban. Mivel mi szeretnénk még élni egy kicsit (legalább odáig, omlg ezt az Adventure-t befejezzük), ezért induljunk el. Nyissuk ki a lift ajtaját (OPEN DOOR). Arra figyeljünk oda, hogy az ajtókat csak akkor tudjuk kinyitogatni, ha nálunk van a kalapács. Ezért azt soha se tegyük le!!! Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most egy kábelben lógunk. Mászunk fel (CLIMB UP). Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be (OPEN DOOR, GO DOOR). Egy rádiót és egy ládát pillantunk meg. Vegyük fel a rádiót (TAKE RADIO). Vajh mit lehet csinálni egy rádióval? Na mit? Meghallgatni. Nagy Feró 'Garázs'-át. Próbáljuk meg. Nem sikerül! A fene ebbe a rádióba. Vágjuk a földhöz (BREAK RADIO). Jól! Valami kiesett balról! Egy hangszóró. Vegyük fel (GET LOUD). De Feró miatt vágjuk meg egyszer földhöz (BREAK LOUD). Ninii! Egy mágnes! Vegyük fel (GET MAGNET). Most már aránylag megbékéltünk, de azért rúgjunk bele egyet a ládába (KICK LOCK). Kinyit. Vizsgáljuk meg (EXAM LOCK). Találtunk valamit. Egy úrruha (már kezdtem örülni, hogy talán sön). Viseljük (DON SUIT). Menjünk délre (S). Egy Geiger-Müller számítóló. Vegyük fel (GET COUN). Itt már nincs semmi. Tűzzünk vissza a liftbe (N, GO DOOR). Mászunk fel (CLIMB UP). Egy hűtőszekrény. Nyissuk ki (OPEN REFR). Kaja!!! Itt a zabó ideje (SCOFF LETT; SCOFF TOMA; SCOFF CHEE). (O.K. Mmmmmmm! Delicious!). Miután jól befaktunk, menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most jön a szokásos mászás és ajtónyitás (CLIMB UP; OPEN DOOR; GO DOOR). Egy szobában vagyunk, és egy gombot látunk. Nyomjuk meg (PRESS BUTT). Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Vizsgáljuk meg a számítólót (READ COUN). A levegő rendkívül veszélyes (ha bont vizsgáljuk volna meg, a gép azt

'mondta' volna, hogy a légkör biztonságos). Tehát lehetőleg ne vegyük le a ruhánkat (legalábbis, ha nem akarjuk előlről kezdeni az egészet). Ezután kétszer keletre (E:E). Egy házikó. Menjünk be (GO CABIN). Egy doboz és egy mutáns vadászmenyőt mosolyog ránk. Lehetőleg ne nagyon piszkáljuk egyköt se, mert bajunk lehet belőle. Ezért másszunk be az itt látható ablakon (GO WINDOW). Egy csodálatos mutáns saláta és egy ásó, de egyelőre hagyjuk őket békán. Viszont bokrokat is látunk. Nézzünk el oda, (hát ha találunk valami csinos kis lányt) (GO BUSH). ám le kell lomboznom a vágyakat. Semmit sem logunk találni. Mi viszont töretlenül keresünk tovább (N). Egy óriási mutáns nyúl be botlunk, aki nem enged minket egyenesen továbbmenni. Kérdezzük meg tőle, szereti-e az EDDA-t? Még csak nem is hallott róla!!! Hát ez már potótlanóság! Rúgjunk bele (KICK RABBIT). Hm. Mintha egy kicsit izgatottnak látszana. Ez mit jelenthet? Na, mindogy. Gyerünk visszafelé (S). Hüha! Ez a bűdös nyúl követ minket. Hova lehetne elvinni, hogy békán hagyjon? Hm, hm... Mintha... emlékeznék egy salátára. Vigyük oda (GO MOLE). Úgy látszik bejött. A nyuszi elkezdett zabálni. Mi szemórmesek vagyunk, ezért távozzunk, de előtte vegyük fel az ásót (GET SHOV; GO BUSH). Északra (N) megyünk. Nincs itt a nyuszi, mehetünk tovább (GO TRAIL). Itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy kis földalatti lyukat találunk. Nézzük meg (EXAM MOLE). Egy holtat találunk. Vegyük fel (GET NET). Ezután üljünk be a csónokba (GO BOAT), és vizsgáljuk meg (EXAM BOAT). Egy elem Vegyük fel (GET BATT). Ezután indítsuk el a motort, és esónakázzunk egy kicsit (START ENOI; DRIVE BOAT). Egy szigetre jutottunk. Szálljunk ki (GO ISLA). Menjünk keletre (E). Egy dróthálót látunk, és ... és mégötto: A RAKÉTÁT. Mászunk át a korlátson (CLIMB FENCE). Ezután caöndösen meghalunk. Kezdetjük előlról az egészet. Aki nem csak a hülyeségen töl a lejtöt, az az utóbbi két lépést elfelejti. Tehát, amikor kiléptünk a csónokból, egy bunkerrel találjuk szemben magunkat itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy oxigéntartályt láltunk. Töltsük fel vele az úrruhánkat (REFILL SUIT). Ezután már el is dobhatjuk az ásót, már nincs szükségünk rá (DROP SHOV). Menjünk be a bunkerbe (GO BUNK). Itt egy csontváz vár ránk. Vizsgáljuk meg (EXAM SKEL). Egy pénzterca kerül elő. Nézzük meg (EXAM WALL). Egy kis lóm kányácskát találunk. Vegyük magunkhoz (GET CARD), majd angolosan távozzunk (N). Itt már nincs több dolgunk. Mászunk vissza a csónokba, és vezessük vissza a motoresónakat (GO BOAT, DRIVE BOAT). Szálljunk ki (GO LAKE). Nyugot, és dél (W;S) lelé vesszük az utunkat, majd megnézzük a nyuszt (GO MOLE). Menjünk északra (miután megcsodáltuk a

nyuszt) (N). Még mindig itt van a vadászmenyőtecske. Hálózunk be szeretetünkkel (NET FERR). Ezután már telvehetjük a dobozt (OET BOX). Nyissuk ki (OPEN BOX). Néhány floppy-t telőtünk. Dobjuk el a dobozt, és vegyük fel a lemezeket (DROP BOX; GET DISKS). Most már elég volt a mászkálásból. Ezért gyerünk vissza a 'bázisra' (N;W;W;W; PRESS BUTT; GO DOOR). Szokás szoríni megint a liftkábelen kinttornázunk. Mászunk lefelé néhányszor (CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN). A lift tetején találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg (EXAM ELEV). Csodák-csodájára a Starsky & Hutch nyomozópáros utóbbi tagjával találkozunk, de úgy látszik magyarsította a nevét HATCH-ra!!! Most már tényleg elég az okórságból!

Tehát másszunk le a liftbe (GO HATCH), majd pedig OPEN DOOR és GO DOOR. Jó, egy zuhany. Zuhanyozzunk le (TAKE SHOW). Most már levehetjük a ruhánkat (ha eddig próbáltuk volna, kezdhetük volna előlról az egészet); DOFF SUIT. Ha nagyon akarunk, lezuhanyozhatunk így is (TAKE SHOW). Most már szépek és tiszták vagyunk. Tehát tovább! (D; GO POD). Egy jelet látunk. Nézzük meg (READ SIGN): 'A kilövési helyre' Aho, tehát ez az utazófülke oda visz. Nézzük meg, vagy mozdítsuk meg az utazófülkébe épített kart (MOVE LEVER). Egy kinyitlant elemet találtunk. Vegyük fel (TAKE BATT), majd dobjuk el mindkét elemet ami nálunk van (DROP BATT; DROP BATT). Ezután vegyük fel a jó elemet (TAKE BATT), és illesszük vissza a másik helyére (FIT BATT), majd PULL LEVER. Egy hang felszólít minket, hogy illesszük be a mágneses kártyánkat (INSERT CARD). Hoppá! A kártyánk nem mágneses! De nem esünk kétségbe, ugyanis nálunk van egy kis mágnesünk. Talán sikerül... (MAGNIFY CARD), majd (INSERT CARD). Ok. Nyomjuk meg a kart (PULL LEVER). A fülke elindul, majd később megáll. Szálljunk ki (DISC POD) (U) (OPEN HATCH). Megjelenik a 'card boat'. Illesszük be kártyánkat (INSERT CARD). Most már mehetünk (GO HATCH). Ezután (U). Itt van egy számítógép. Nyomjunk meg egy gombot (PRESS BUTT). Egy hang felszólít, hogy legyünk be a kilövési vezérlő szoftvert, hát lehet ilyen azép kérdésnek ellionállni (INSERT DISK)? Nyomjunk meg még egyszer egy billentyűt (PRESS BUTT).

HOORAY! BLAST OFF!... Play again! Tehát befejeztük a játékot. Illetve majdnem. Kapesoljuk ki a számítógépünket, majd újra be. Kerjünk a lemezről DIRECTORY-t. Miután meggyőződünk róla, hogy a LONE SURVIVOR-os lemezt tettük be a drive-be, adjuk ki a következő utasítást: OPEN 15,8,15: PRINT#15, 'S:LONE SURVIVOR' Most már teljesen készok vagyunk! ALAXAY VIKTOR, Eger

SZÖKÉS A VÁRBÓL

Kedves (?) CoVboy! Úgy gondolom elfogadod tőlem a SZÖKÉS A VÁRBÓL c. játék leírását. (Oh, hát hogynem! Még meg is köszönöm! — CoVboy) A játék címkéjén egy várat láthatunk. 'SPACE' után megjelenik a második címké, melyből a program utasításkészletét, leírját és a tárgyak megvizsgálásának módját tudhatjuk meg. Ha valaki játszani is akar, megnyomja a 'SPACE'-t.

Egyedül vagyunk egy sötét börtönben. Derítsük fel a börtön nyugati végét (NY, NY)! Egy halott rab és egy kőkes vár ránk. Vegyük fel (a kőkest) és menjünk a kijáratához (FOGD KOKEST, K)! Ha megvizsgáljuk a rácsot, láthatjuk, hogy elős lakattal van lezárva. Nini! Egy ór is van rajta. Ha márt ott van, rántsuk le (RANTSD ORT)! Előjül. Vizsgálat után észreveszünk egy kulcsot, ami az óráról lóg egy zsinóron. Vágjuk le (VAGD ZSINORT), és a kulcs leesik. Vegyük fel és menjünk ki (FOGD LAKATKULCSOT, NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, FEL)! Itt vagy keletre megyünk, vagy

nyugatra. Induljunk nyugatra. Itt világosabb van. Aki siot, továbbbhalad nyugatra és újrazodni a játékot, de mi visszafordulunk (K). Visszaérünk a börtön fölé, mehetünk tovább (K). Menjünk be a déli szobába, ahol szép szőnyeg van (D)! Vizsgálat után kiderül, hogy szép és nem gyűött. Ha nem gyűött, akkor ügyelnak rá. Csak nincs alatta valami? Ha megnézzük, egy táklyát találunk, amit tanácsos felvanni (HUZD SZONYEGET, FOGD FAKLYAT). Most márt mehetünk a lendesebb, világosabb elős amelethe (E,K,FEL, NY). Van nyugaton és délen egy-egy ajtó. Lépjünk be a nyugatin át a ronda mosdófülkébe (NY)! Találunk itt egy asztalt, melyet megvizsgálva személté bukkanunk, a személté átvizsgálva pedig egy kulcsocskát találunk, amit fel is veszünk (FOGD KULCSOGSKAT). A tükör is berendezési tárgy. Vajon mire használhatjuk? Betörjük! (TORD TUKROT) Ba is mehetünk rajta (NY) egy lakélt helyiségbe. Vegyük fel a kötelet és menjünk a déli szobába (K,K,D)! Itt van egy asztal, ami-

nek a fiókját a kulcsocska nyitja (NYISD FIOKOT). Ezek után a fiókot kihúzzhatjuk, megvizsgálhatjuk és felvehetjük a vaskulcsot és visszamehetünk a folyosóra (HUZD FIOKOT, VIZSGALD FIOKOT, FOGD VASKULCSOT, E). A folyosó északi végén egy ablak van, mint azt a vizsgálat után láthatjuk. Ha ott van, szedjük le az ablakillincset (SZEDD ABLAKKILINCSET)! Menjünk az ói szobájába (K,FEL,NYISD AJTOT,K)! Szobavizsgálat után találunk egy gyertyatartót. Mire szolgálhat? Természetesen arra, hogy meghúzzuk (HUZD GYERTYAT)! Belépünk a most kinyitott ajtón és megvizsgáljuk a szobát (D,VIZSGALD SZOBAT). Látjuk, hogy az ablak fölött a külső falon egy kampó (márt ezt a várat a szokó raboknak építették) Ha nálunk van az ablakillincs, kinyithatjuk az ablakot és elmenekülhetünk (NYISD ABLAKOT, LE). De nem megy. Vajon miért? Hát persze! Kössük a kötelet a kampóhoz, és most márt mehetünk!!! (KOT KOTELET,LE) . KOVÁCS ZSOLT, Dabas

TUBE RUNNER

Hi CoVboy! Jó, hogy a Tökös-Mákosban külön van egy Plus/4-es rovat, márt ideo legalább néha beküldenek valami jót, úgy döntöttem én (SZÜCS VIKTOR, Miskolc) is beküldök valamit, amit beleszerezhetek. Ezennel leközlöm a TUBE RUNNER c. játék leírását és tórképet:

A programot a Gremlin Graphics készítette. Indítása a tűzgombbal lehetséges. Kezdetben egy úrhajóssal vagyunk, akinek az a feladata, hogy

megadott időn belül összeszedje a bázisban elrejtett gyémántokat. A labirintusban különböző tárgyak is találhatók:

kulcs: segítségével az ajtókat nyithatjuk ki (10 pont)

gyémánt: fel kell szedni (10.000 pont)

energia: növeli az energiánkat, tovább tudunk rohagálni (100 pont)

lőszert: (100 pont)

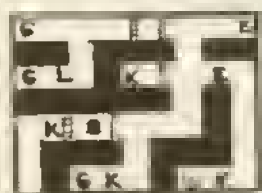
Néha megjelenik egy hamburger, ami be-

belelőhetünk, ekkor kisebb darabokra esik szét, amiket márt könnyűszerrel szőlőhetünk némi pontokért.

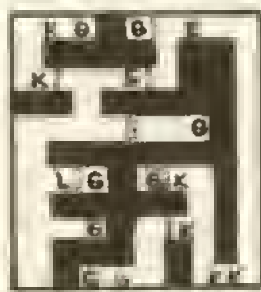
Ha egy pályát teljesíthetünk, akkor jön a következő, ami sokkal nagyobb, és több a felszedhető gyémántok száma is.

Még egy fontos dolog: A bal alsó sarokban egy szám mutatja a kulcsok számát, ne lepődjünk meg, ha egy kulcsot felvesszünk, ennek értéke 2-vel nő. Ime a tórképek:

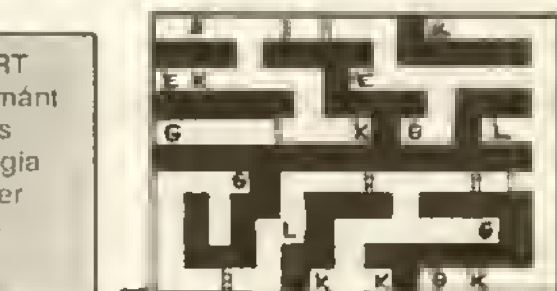
Level 1



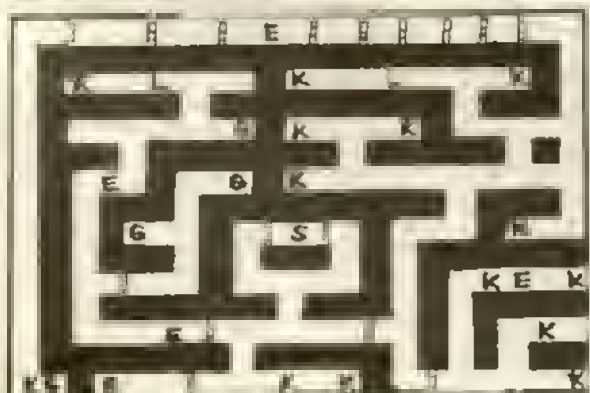
Level 2



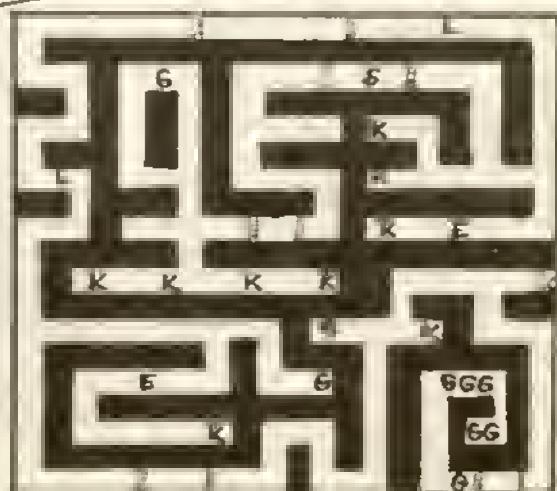
Level 3



Level 4



Level 5



DISKTOLVAJ (64)

(A múltkori levelezésben megjelent 'Gigalevél' szerzőjének leveléből kinyírbított dolgok jönneknek — CoVboy)

Rögtön a közepébe váguk: A játék hagyományos adventure, eléggé hasonlít Rátkai játékokhoz. Néhány kényelmi funkció nagyon hiányzik pl. QSAVE/QLOAD, BOM, rövidítések. Még egy különbség: életerőnk minden lépéssel csökken (kajálással helyreállíthatjuk). Na, és most jön a lényeg, a megoldás.

Közvetlen a szobákban vagyunk, egy asztallal szemben. Nézzünk egy kicsit körül (VIZSGÁI, ASZTAL.). A vizsgálódás eredménye: egy fiók, telefon+üzenetrogtató (HÚZ, FIOK). Az igazolványunkat és egy villamosjegyet találunk, amit magunkhoz is vehetünk. Telefonálni nem tudunk, tehát BEKAPCSOL. ÜZENETROGTATÓ.

Kapunk egy kis kretellóténetet, pár lótot és a "minden programok ellapja" címmel tisztelnek meg bennünket. Itt már nincs több dologok, kimehetünk (É, É). Egy vilásmegállókba juthatunk. Vájuik meg a villamost és szállunk FEL. Lőgni sajnos nem lehet, mert elkaptak a kálauz (LYÜ-KASZT VILLAMOSJEGY). A villamos elindul, majd kis idő múlva megáll (LÉ). Menjünk D, NY, D-re. Egy padhoz érünk, akár le is ülhetünk, +20 életerő pont. Menjünk É, É, É-ra. A cím már vatahonnán ismerős, tehát bemegyünk: NYOM CSÉNGŐ, K. Itt szerencsénk lesz Bogáncshoz, aki hangosan ugat és ránt ugat, tehát valószínűleg egy kutyaól van szó. Csillapítsuk le valahogy (ORDÍT). Hm... mintha nem jött volna össze. Használjuk inkább a SIMOGAT BOGÁNC'S parancsot. Na, ez már mindjárt más. Menjünk beljebb (NYIT AJTÓ, K). Az előszobában vagyunk, nézzünk körül egy cseppet (VIZSGÁI, FÉŐ SZOBA, VIZSGÁI, RUHAFOGAS). Jutalmunk egy kulcs és egy esernyő. Kelekre van a nappali, itt is körülnézzünk (VIZSGÁI NAPPALI, VIZSGÁI, POLC, VIZSGÁI ASZTAL.). A segítség szerint az óraszársz hasznos és kellemes, tehát a könyver+újságot, amit találtunk, rögtön olvasuk is el. Menjünk É-ra. Itt egy kis konyhaház van, de az biztos, hogy a konyhában, a

hűtőben, a aspejzban és a polcon összesen egy üveg méltót, egy sonnyitót és mézet találunk. A mézet meg is ehetjük, +30 energiát. Az ültős üvegben limonádé van (antialkoholitást egy pár energiapontért megkaphatjuk). Menjünk fel az emeletre (A spejzből K, D, FEL.). Ajtókat látunk délre és nyugatra. Kezdjük a délvel. A szekrényt megvizsgálva egy szekrénykulcsot találunk, amivel természetesen (!) nem lehet kinyitni a szekrényt. Menjünk a fürdőszobába (É, NY). A mosdóban egy datab szappanra lelünk, amivel már lemoshatunk is (NYIT CSAP, ZÁR CSAP, FURDIK, +30 energia). Most nézzünk be Sziki szobájába (K, É, NY). Ha juthatunk körülnézzünk (VIZSGÁI SAROK) találunk egy titlat. Ezt Sziki vesztette el, legjobban, ha megkeressük valahol a házban és visszadjuk neki (AD TOLL, SZÍV). Menjünk ki a kertbe (a nappaliból NYIT AJTÓ, K). Itt lefolyomhatjuk energiánkat, másszunk fel a létrára... A létrára felmászva fantasztikus eseményeknek leszünk szemtanúi: a szomszéd góthos márkája nyávog a háztetőn... Húzzunk el É-ra. Itt vannak egy tádobozban a biztosítékok. Most szórakozni fogunk, KAPCSOL, HÍZTOSÍTÓK. Valaki az Elektrumus Móvek igazgatóját szítja, ezt nem hagyhatjuk (I). Ez jó vicc volt, most jön egy még jobb (K, NY). Mindenki azt várta, hogy ugyanígy kerülünk vissza — hát nem, a nappaliban kötünk ki. Na, mindegy. (D) A szekrényhez már van kulcsunk, nyissuk ki (NYIT SZÉKRÉNY SZÉKRÉNY-KULCS) Láthatjuk, hogy az ősi középkori góthos márkájának ("Aki keres, az talál") most pont az ellenkezője jött be: Aki talál, az keres... Igaz, hogy nem sikát, de azért 150... É se semmi. Gyorsan lépünk le, mielőtt észreveszik (É, NY, NY, NY). Most az áttörőházba megyünk (É, NY) Óh!... elejtett az eső. Nem akadály. NYIT ESERNYŐ, CSUK ESERNYŐ, mehetünk tovább (NY, É, NY, D). Egy zárt ajtó állja utunkat. Az előszobában talált kulcs véletlenül pont illik a zárhoz (NYIT AJTÓ KULCS, D). A szertárban vagyunk, ahol egy VIZSGÁI SZERTAR után találunk egy kazettát COPY lehrattal (ha Ti is úgy

gondoljátok, lel lehet adni egy pályázati levelet, hogy ez mit jelent...) Sajnos utat nyitja a levegő (GÁBOR, É, É, É, É, É) és nem enged felvenni a kazettát. Semmi baj, emlékezzünk csak, mit mondott Nykolaj Napolaj, ismert hátsó-szibériai repanemestér: "Többet észre, mint ész nélkül". Tehát most nagyon fontosnak leszünk. AD HUSAG GÁBOR, FEL, VESZ KAZETTA. Menjünk becsatlakozni (É, É, É, D, K, K, D, D, K, K). Most másszunk, hogy az APISZ-t (a gondolkodó embert kellektára, vagy az a PIERT) még nem rabolták ki. Ha ez megvolt, akkor BE. Ha csak a halott elalót látjuk, nem jött össze az másszás — kezdhetjük elölről az egészet. Vagyunk egy lemezt (VESZ DISK) 150... É! kész rablás! A játék célja a program lemásolása, nem ártana valamit csinálni ennek érdekében is. É, NY, NY, É, NYOM CSÉNGŐ, K, K, K, FEL. É, É. Miklós szobájában vagyunk, de ő sajnos nem enged, hogy lemásoljuk a programját. "Puhítsuk meg" egy kicsit (NYIT UDITÓ, AD UDITÓ MIKLÓS) (Az antialkoholitást, akik a játék elején megitták, most igen kellemetlenül éreztetik magukat) Na, most már talán más a véleménye (HÍZSÍJ, MIKLÓS). Aaaaatg! Ez kiakadt! Aki nek működő verziója van, annak mindent tovább: Miklós 3 kérdést fog tenni nekünk, ha jól válaszolunk, szabadon garázdálkodhatunk a gépén. A kérdések:

— Mi Miklós kedvenc könyve? (A Gyűlők ura)

— Miért járnak át a stárok az áttörőház kerítésén lévő lyukon? (fizizmi)

— Milyen a szomszéd macskája? (góthos)

Látnak már csak le kell másolnunk a programot (valószínűleg mindenkinél fog menni egyetlen is) és lehesztettük a kuldtest, minden jó, ha a vége jó, de még jobb, ha ilyen az eleje és a közepé is. Még egy-két jó tipp: a rendőreket mutassuk meg az igazolványunkat és akkor békén hagy. Ha a rabló vagy a csavargó megelégedik, akkor gyorsan húzzuk el a esküt, de ha valamelyik tárgyunkat elveszik, akkor muszáj lesz bonyolítani (ITT RABÓV, ITT CSAVARGÓ stb.)

BUSHIDO

Néhány tipp a BUSHIDO-hoz. Varázsitálok készítése: a néhol található ládákat a különböző varázspálcákkal [WANDS] tudjuk kinyitni. A ládából előugrókó úket összeszedve juthatunk a varázsitálok összetevőéhez. (Ilyenek vannak mint pl. sárkányvér, gyilkos, lővőtojás). Az ebből készült dolgokat még meg is fogjuk inni! Akinél nincs rá pusztusa, jussan eszébe: Telling bírok, ismeretlen társulatok sakkozó híres munda: "Aki lel az alkoholtmérgezésről, ne igyon mérgezett alkoholt!". Szóval, ha már vannak hozzávalóink, kérjük a tárgyak listáját, majd a menüből válasszuk ki az INGREDIENTS-et. Itt láthatjuk összeszedett hozzávalóinkat. Ha valamelyiket USE-ba tesszük, megjelenik az abból készíthető varázsitól első két

beldje. Ha most egy másik hozzávalót is USE-alunk, kiderül, hogy sikerült-e turmixolnunk valamit (XXX MIXED), vagy sikeresen elpazatolunk az értékes anyagokat (NOTHING HAPPENED). Néhány recept:
Lizard Skin + Witch Weed = Fear Dratt
Venom + Fairie Fungi = Hosen Dratt
Witch Weed + Fairie Fungi = Repel Dratt
Phoenix Egg + Venom = Destroy Dratt
Fairie Fungi + Lizard Skin = Heal Dratt
Moon dust + Lizard Skin = Omen Dratt
Elmir + Fairie Fungi = Horn Dratt
A varázsitálok is USE-al lehet használni. Hatásuk időtartama a WISDOM tulajdonságunk értékétől függ. Hogy melyek varázsitálok mit csinál, azt mindenki kikísérletezheti magának. (Maradjon egy kis ügghun a népek...) (Mog e nevéből úgysem túl

nehéz kitalálni... — CoVboy)

A kulcsal nyitható ajtók (már amelyiket ki tudtam nyitni):

Dwagate — Burrowdown (Brass Key)

Burrowdown — Base (Jade Key)

Templedeep — Cryptways (Copper Key)

Cryptways — Moontower 1 (Steel Key)

Moontower 1 — Moontower 2 (Silver Key)

Moontower 2 — Moontower 3 (Copper Key)

Burrowdown — Wrathgate (Jade Key)

Wrathgate — Faint Hall (Brow Key)

Burrowdown — Faint Hall (Iron Key)

Cryptways — Way of the Dead (Steel Key)

Burrowdown — Temple (Kulcs nélkül)

Alugy Dwagate-ből átérünk Burrowdown-ba, menjünk balra (csak arra lehet) és a következő szoba bal alsó sarkában van a titkos ajtó.

ÜNDÜRÜXÜ KIRÁLY (64)

Kerettörténet most nincs, a játék elején mindenki elolvashatja. A lényeg: Az ellen-séges Hómpörö király új csodafegyverének leírását kell ellopni. A játék Hómpörö vára előtt kezdődik. A vizesárkon signs nem tudunk átkelni, ezért egy kicsit szélnézünk az időjárásról (V BOKOR). Az ágak között egy nyílást veszünk észre, itt átmehetünk (MEGY NYILÁS). A várkapu elé kerülünk, de a kapu természetesen zárva van. A segítség szerint legyünk udvariasak (KOPOG). Már mehetünk is b-ra. A várudvaron egy vasdarabot találunk (F). Északra van a püetér, itt bizniszelni fogunk (ELAD ALMA). Most már van pénzünk, gyorsan meg kellene szabadulni tőle, mielőtt leértékeli a petákat a kon-vertibilis valutához képest (K). Az apróka között egy baltára lelünk (V APRÓKA, F). Keleire van a kovácsműhely (K). Mivel a pénzünkön nem tudunk pl. CoV-ot előli-zetni, kardot csináltatunk belőle (AD VAS-DARAB KOVÁCSNAK, AD PÉNZ KOVÁCSNAK). Most a faluba megyünk (NY, D). A szemétkben turkálva (V SZÉ-MÉT) egy piszkavasat találunk (F). Már csak a vár nyugati felében nem voltunk (NY, NY). Most változtathatunk azon a tarthatatlan állapoton, hogy már legalább két perccel nálunk van egy balt és még sem-mit nem romboltunk össze vele (VAG FA, F). A szöveg egy kicsit sokat toglalkozik a merő leírásával, ez gyanús (V FOJD, F). Már biztos megéheztünk, bemegyünk a pékhez (F). Pénzünk ugyan nincs, de a

gyűrűért (ha megvizsgáljuk, kiderül, hogy "szép ékszer") kapunk egy kenyert (AD GYÜRÜ PÉKNEK). Most már eléggé fel vagyunk fegyverkezve ahhoz, hogy bemen-jünk a belső várba (D, K, É, É, NYIT KAPU). "Nincs kulcsod" — mondja erre a program. Hm. Ha itt a kapu, valahol itt kell a kulcsnak is lennie (V FAL, HÚZ KÖ, F). Na, már mehetünk is (NYIT KAPU, É). A belső várudvaron vagyunk, egy szokást elöl. A külső lbatunk (ISZIK) és a vízben egy kovakövet találunk (V SZOKÓKUT, F). Északra a kovakóhoz egy lámpát szerez-hetünk, de meggyújtani nem tudjuk, mert a kovakó vizes (É, F, D). Még két irány maradt, menjünk mondjuk nyugatra (NY). Az ebédidőbe kerülünk. Úgy ténik lekésük az ebédet, mert az asztalán csak egy zsebkendő van (V ASZTAL, F). A sarokban egy lépcső indul (a program szerint "indul") felfelé (FEL). Hogy teljes legyen az oro-munk, egy zárt ajtó állja útunkat. Egy ilyen ELITE (sőt bak-ELITE) tickónak, mint mi vagyunk, ez nem akadály (LESZIT AJTÓ, K). A toronyba jutottunk. A mennyezetén lévő csapóajtót nem érjük el, rebát LE. Az őrszobában vagyunk, ahol — micsoda véletlen! — éppen egy ór torlózkodik és ki is nyílt, hiacsak mi nem tesszük ezt vele előbb (OL, ÓR). Ezután lebehetjük az itt lévő dolgokat (F). Menjünk vissza a várud-varra (FEL, NY, LE, K, K). Talán most már megszáradt a kovakövünk (GYÚT LÁMPA). Hár nem... De ha megtöröljük a zsebkendővel, akkor már igen (TÖRÖL

KOVAKÓ, GYÚT LÁMPA). Mehetünk LE. A borospincebe jutottunk. Az itteni teendő mindenki magától is kitalálhatja (NYIT CSAP). A boroshordó kinyitása ugyan nem a vár eredményt hozta, de ez sem olyan rossz (K). Egy titkos folyosóra jutottunk, ami rögtön rák is omlik, ha itém tesszük ellene valamit (TAMASZT KÖ). Északra egy titkos tereembe jutunk, ahol egy kőlap van a földön. Figyelőre túl nehéz, de ha kajálunk egy kicsit, mindjárt erősebbek leszünk (ESZIK KENYÉR, EMEI KÖ). A kő alatti lyukban egy láda-kulcs van (V LYUK, F). Most visszame-gyünk a toronyba, de magunkkal viszuk a létrát is (D, NY, FEL, F, NY, NY, FEL, K, LETESZ LÉTRA, FEL). A király titkos szobájában vagyunk, egy lezárt láda, és egy pók társaságában. A pók csak átverésnek van, de a ládához már van kulcsunk... (NYIT LÁDA, V LÁDA, F). A ládában két terv van: egy egyszerű kódokáló és egy csodafegyver. Most persze mindenki szalad haza Ündürüxu királyhoz. Csak tessék bálos és igazságos uralkodónak elkezni a csodafegyverrel Szatidám Hussze-int játszani, mi meg megalunk a csatáté-ren. Jobb lesz, ha megsemmisítjük a veszé-lyes tervrajzot (TET TERV). A kilelé veze-tő utat mindenki magától megtalálhatja, főleg, ha figyelembe veszi, hogy a burospin-ceitől kétszer keletre lévő képernyőn kissé pihábla a föld a szűkassnál... Az eddigieket gyártotta: HANCI, H-LIN és még sok egyéb név, Vácról

Wargame Construction Kit (64)

Novével ellentétben nem csak szerkeszto-ni, hanem játszani is lehet vele, akár ketten is! Eppen ezért megérdemel egy jó, részletes leírást. Először választanunk kell:

- 'F3' — Editor (szerkesztő)
- 'F5' — One player game (1 játékos)
- 'F7' — Two player game (2 játékos)

Editor (Main menu — Főmenü):

Disk Access (Lemotlunkciók)

- 'F1' — lemez formázás
- 'F3' — vissza a főmenühöz
- 'F5' — töltés
- 'F7' — mentés

8 lehetőség van az A oldalon kimentott állás tárolására.

DRAW MAP (Térképrejzolás)

RIVER — folyó; CRESTS — dombtetők; BRIDGE — ép híd; TREES — fák; ROADS — utak; CLEAR—BORDER — térkép szó-le; BLOWN BRIDGE — romos híd; MINES — aknák; BUILDINGS — épületek; HILL-TOP — hegyesúcs; WOODS CENTER — erdő közepe; WOODS BUTON — erdő mélye; WOODS LEFT — bal oldali erdő-szél; WOODS RIGHT — jobb oldali erdő-szél; WOODS TOP — erdő csúcsa. Ahol többesszám van, ott többféle közül válo-gathatunk a joystick jobbra ill. balra húzásával. Ha kiválasztottuk a megfelelőt, egy fehér négyzetrel akárhányszor elho-lyozhatjuk a képernyőn. Újra válogatni az 'F7'-tel lehet. A főmenü-be az 'F3'-mal térhetünk vissza.

EDIT FRIENDLY UNIT (Hadseregünk szerkesztése)

Ez egy táblázatban történik, az értékek többszöves változtatásával:

UNIT NUMBER (egységek száma) — 1-31

FIREPOWER (tüzeirő) — 1-99

DEFENSE (védekezés) — 0-99

ASSAULT (támadás) — 0-14

MOVEMENT (mozgás) — 0-99

STRENGTH (erősség) — 1-7

RANGE (hatósugár) — 0-20

FIRE TYPE (tüzelés típusa)

UNIT TYPE (egység típusa)

TRANSPORT (szállító egység) — yes/no

DIG IN (az egység beássa-e magát) — yes/no

AT CAPABILITY (a harc célja a játékos készsége) — yes/no

AT DEFENSE (a harc célja a védeke-zés) — yes/no

TURN OF ENTRY (harmadik körben lép-jünk be) — 1-99

CHOOSE ICON (válassz egy harci egysé-get)

DUPLICATE (másold le) — max. 31 pél-dányban lemásolhatjuk a szerkesztett egységet

EDIT ENEMY UNIT (Ellenség szerkeszté-se)

Ugyanaz, mint az előző, csak nincs szá-lító egység, viszont van beásás.

AGRESSION: az agresszió beállítása 0-7 érték között.

DISPLAY UNITS

A kiválasztott egységekkel kell elhelyezni.

CHOOSE SCALE (A csata mértéke)

TACTICAL (taktikai), OPERATIONAL-TACTICAL (hedművelési-taktikai), OPER-ATIONAL (hedművelési), STRATEGIC (stratégiai).

ONE PLAYER GAME

Először ki kell választani, melyik küldé-lőt akarjuk játszani. Zárójelben a játéko-sok száma.

1. BASIC SCENARIO CONSTRUCT: az általunk szerkesztett játék
 2. CROSS A RIVER. átkelés a folyón (2)
 3. ABUSE ON THE MEUSE: Előrenyomu-las a Meuse-nál (2)
 4. RETURN TO BETA 4: visszatérés (1)
 5. DELTA FORCE RESCUE: A Delta Force kiszabadítása (1)
 6. FULDA GAP: Futda-szoros (1)
 7. FIRST BULL RUN. Az első csata Bull Runnál (amerikai polgárháború) (2)
 8. CASTLE SIEGE: csata a kastélyban (1)
- Ami 2 játékoskal lehet játszani, azt termé-szetesen lehet egyedül, a gép ellen is. Betöltés 'F5', majd 'F7'. A képernyő 3 fő részre bontható:

Felső rész:

Itt láthatók azok a menüpontok, amelyek a játékhoz kapcsolódnak (az aktuális fehér). 'F7'-tel lehet továbbiépletni a menüpontokat

OB: Csapatok beásása a földbe. UNIT DIG IN — csapat beásása: UNIT COMBAT READY: a csapat harcászó: ságban. Beásva kisebb az esélye annak, hogy megtalálják őket, viszont nem tudnak mozogni.

AP: A BONUS égyülövésök célját kell megadni

FF: Itt lehetünk az allenségre. Először a saját egységünkre kell clickelni, azután az ellenségre. (NO LINE OF SIGHT: valami akadályozza a lövést; OUT OF RANGE: Kitévolon kívül van; THAT UNIT IS UNABLE TO FIRE: ezzel az egységgel már lőttünk; THIS IS NOT A FRIENDLY UNIT: nem a mi egységünkkel akarunk lőni; TARGET HIT: találattuk a célpontot; TARGET MISSED: nem találattuk el a célpontot; TARGET ELIMINATED: a célpont megsemmisült

FM: Itt mozgathatjuk a csapatainkat. Ez a mozgási pontok szerinti történik: az úton 1 pontot fogy; a mezőn 2 pontot fogy; a hídon 3 pontot fogy; az erdőben 6 pontot fogy; az égyüzött földön 6 pontot fogy.

(NOT ENOUGH MOVEMENT POINTS: nincs elég mozgási pontunk a lépéshez; TERRAIN IMPOSSIBLE FOR VEHICLES: itt ezzel a járművel nem lehet közlekedni). Erdőben csak gyalogos csapatot tudnak menni, de érdemesebb velük az úton közlekedni. A helikopter és repülőgép mindegy, mi felett repül, csak 1 pontot fogy lépésenként.

EF: Az ellenség lő (TARGET HIT: megtaláltuk; TARGET MISSED: nem találattuk el; TARGET ELIMINATED: kilőtték egy egységünket). Aki lő, az 'F' betűre változik, amire lőnek, az pedig villog.

EM: Az ellenség mozog

AF: Itt adják le a BONUS lövéseinket. Meg kell jegyezni, hogy nem mindig kapunk BONUS lövéseket, csak némely akcióknál (pl. átkelés a folyón).

Középső rész:

Itt található a térkép, rajta a szemből álló egységekkel. Ha fehér szőle van egy egységnek, az a miénk. Ha fekete szőle van egy egységnek, az az ellenségé. A

terep jelölése: Kék: folyó; Zöld: mező; Világosbarna: út v. épület; Sötétbarna: erdő; Fekete pontok: aknák; Barna zöld csíkkal: híd; Barna zöld csíkkal, kihagyásokkal: roncs híd; Egyik szőle világosbarna, másik szőle sötétbarna: fal

Aisó rész:

Ez csak akkor jelenik meg, ha saját egységünkre clickelünk. Jelzések balról-jobbra: X 04: csapatunk sorszáma, F 45: az egység tűzereje; D 30: ekkor kárt tud tenni az ellenségben; R 20: a lövés hatótávolsága; A 04: ez nem egészen világos, de nem fontos; M 10: mozgási pontok száma; S 6: Ha 0 lesz, akkor az egység megsemmisült. Ha pirosra vált az eredetileg zöld szín, akkor nemrég belelőttek egyet. Ha a SUPPRESSED felirat is megjelenik, ekkor lőni ebben a körben már nem tudunk vele.

Ha valeknek tetszik a játék, szívesen elcserelem vele (csak lemezen). Cím: Czágler Péter, 2440 Százhalombatta, Pf.: 59.

CIRCUS ATTRACTIONS (64)

A Golden Goblins programozó egy igazán jól sikerült clrkusz-szimulációval rukkoltak elő. A játék egy kitűnő, clrkuszi hangulatot idéző zenével jelentkezik be. Morelli clrkuszában vagyunk, ahol a közönség lombelva várja az előadást. A mutatványokat természetesen nekünk kell végrehajtani, ez pedig nem lesz egyszerű feladat. Öt játékban próbálhatjuk ki ügyességünket. A játék elején beállíthatjuk, hogy az egész előadást le akarjuk játszani vagy csak gyakorolni kívánunk, továbbá azt, hogy egy vagy két játékos játszik.

1. Gumlasztal (TRAMPOLINING): Az artistával különböző ugrásokat kell végrehajtani, hogy szórakoztassuk a közönséget. A középen látható vonal a nézők érdeklődését mutatja. Ez fokozatosan csökken, de valamilyen ugrás végrehajtásakor viszont növekedni fog. Előre és hátra tudunk szaltózni. Ha több szaltót csinálunk, a 'tűz' gomb segítségével le kell tékezni a forgást, de úgy, hogy telppal essünk a gumlasztalra. Ha csak egy szaltót akarunk csinálni, a tűz gombbal együtt toljuk a joystickot jobbra ill. balra. Hátra szaltónál magasabbra ugorjunk, mert onnók a végrehajtása több időt vesz igénybe. Ha túl nagyot ugrunk az érkezésnél az asztal elég gyakran összetörik. Ha a nézőket már nem érdekli ugrálásunk, vagyis a közönség látható vonal nullára csökken, vége a mutatványnak.

Két játékos esetén a képernyőn két gumlasztal látható és a két játékos párhuzamosan csinálja a gyakorlatot. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik szaltózik, akkor a másik is automatikusan ugyanazt csinálja. Ezért vigyázni kell arra, hogy az ugrásnál mindkét játékos megfelelő pozícióban legyen.

2. Kóliáltánc (TIGHTROPE WALKING): Egy csinos kóliáltáncosnót kell lánnyitnunk a magasban. Egyensúlyban kell tartani, mert különben leesik és az egész szőgünkre nézve eléggé karos. A kezünk finom mozgásával tudunk egyensúlyozni. Ha elvesztettük egyensúlyunkat, a kezünk gyors mozgásával tudjuk korrigálni a hibát. Közéneljárásnál a lábakkal kell egyensúlyozni, ugyanúgy mint a kezekkel. A kóliál felett különböző tárgyak vannak. Ezeket felugorva bonuspontokat kapunk. Minden gyakorlat után ki kell egyensúlyozni a táncosnót. Két játékos esetén a táncosnó vállán egy másik is áll. A kettőtől kell gondosan egyensúlyban tartani, ami sokkal nehezebb, mint egyet. Ilyenkor csak a felső táncosnóval tudunk gyakorlatokat végrehajtani (kézen átdordulást hátra nem).

3. Zsenglőr (JUGGLING): ez asszisztens kezében különböző tárgyak jelennek meg. Ezek közül kell kiválasztanunk, melyikkel akarunk zsenglörködni. A laboékat úgy kell a magasba dobni és elkapni, hogy egy kézben mindig csak egy labda legyen. Maximum hat labdával játszhatunk. A kék labdát választva a bal lábunkkal is tudunk zsenglörködni. Ezzel a labdával tudjuk azokat a tárgyeket megszerezni, amik a képernyő tetején jelennek meg. Ezekért bonuspontokat kapunk. Vigyázzunk, hogy a kalepácsot és a bombát ne találjuk el, mert ilyenkor egész szőgünk felettébb kérosodik és vége a mutatványnak. A kép jobb alsó sarkában néha megjelenik egy motoros valami, amit ha 'tűz' gombbal elindítunk, ekkor felénk száguld. Ha nem húzzuk fel a lábunkat, nekünk jön és hasraesünk. (Előbb húzzuk fel a lábunkat és csak

azután indítsuk el a motorost) Ha sikerült átugorni a motorost, bonuspontokat kapunk. A buzogányt a joystick jobbra húzásával tudjuk a magasba dobni. Vigyázzunk, hogy a buzogány és a labda ne egyszerre legyen a kezünkben. Ezért, ahogy oikaptuk a buzogányt, azonnal dobjuk is fel. Két játékos esetén: két zsenglőrt láthatunk a képernyőn. Egymásnak kell dobálni a labdákat úgy, hogy mind a ketten ritmusba maradjanak.

4. Késdobáló (KNIFE THROWING): Egy keréken forgó nót kell a késekkel körüldobálni. A jobb felső sarokban láthatjuk, hogy a kés hol ért célba a keréken. A kerék felett megjelenő tárgyak, a behóc és a cowboy nadrággombjának lelövésével bonuspontokat szerezhetünk. Az asszisztens, úgy látszik, valami felbőrehte ellenünk, mert előfordul, hogy dinamitot ad nekünk hás helyet, ami természetesen a mi kezünkben fog felrobbanni ilyenkor ne vegyük el tőle, hagyjuk hogy eldobja. Két játékos esetén egyidejűleg két játékos dobál ugyanarra a forgó kerékre.

5. Artisták (JUMPING CLOWNS): Három artistával kell ide-oda ugrálnunk úgy, hogy a középen mozgó kísértetbe ne ütközzünk bele. Ha ez mágis sikerülne, leesünk. Az ugró ember a másik deszkára mindig a képernyő széléhez közelebb esik. Ezért ha ott áll egy másik artista, lépünk el onnan. Ha nem lépünk el elhagyja a társát és vége a játéknak. A magasban lorgó tárgyak megszarzódóót bonuspontokat kapunk. Két játékos esetén: Ugyanaz, mint egy játékosnál, csak itt egy villogó nyíl jelzi, hogy melyik joystickkal, melyik ombert tudjuk lánnyítani. Hét ennyi lenne. Bánka Attila, Kazincbarcika

Elsősegély

Győcsai Norbert, Dunaújvárosból néhány Plus/4-es játék kódját tárja a nagydírmű elő. Íme:
BATTERY (Vortex): a névhez a következő szót kell bairni: PRICE 1\$ (a dollárjel a fel billentyűvel hívható elő)
DYNAMIX (TCFS): MEGATECH 3
WIZARD OF WOR: O-AS GEP
HEXENKÜCHE: a high-score táblába írjuk be: CHEAT
EAGLE'S NEST: le kell nyomni a MUFFBUSTERS betűt egyszerre a játék elején
ROCKMANIA: le kell nyomni a DESIGN betűt egyszerre a játék elején

Miklós Brezansky, Sydney, Ausztrália címéről teljesen nemzatközlő teszi a mostani Elsősegély-rovatot néhány 64-es poke—kal:
R—TYPE (Electric Dreams): RESET — POKE 12865,173 (RETURN), POKE 12957,173 (RETURN), SYS 32768 — (örökélet)
HOPPING MAD (Elite): RESET — POKE 2447,165 (RETURN), SYS 20480 — (örökélet)
VINDICATOR (Ocean): REST — POKE 34644,x (RETURN), SYS 34480 — (x = életek száma: 3—128)
BATTLE ISLAND (Novagan): RESET — POKE 50228,173 (RETURN), SYS 24064 — (örökélet)
PURPLE HEARTS (CRL): RESET — POKE 6466,173 (RETURN — örökélet 1.játékos), POKE 796,173 (RETURN — örökélet 2.játékos), SYS 3072
TRAPDOOR (Alternative): RESET — POKE 14914,96 (RETURN), SYS 14336 — (örökélet)
PULSE WARRIOR (Mastertronic): RESET — POKE 9316,240 (RETURN), SYS 2051 (örökélet)
TERRY'S BIG ADVENTURE (Shades): RESET — POKE 29836,181 (RETURN), SYS 23040 — (örökélet)
TOOBIN (Tengen/Domark): RESET — POKE 29836,181 (RETURN), SYS 23040 — (örökélet)
TO HELL AND BACK: RESET — POKE 32483,173 (RETURN), SYS 30464 — (örökélet)
LIVING DAYLIGHTS: RESET — POKE 4390,238 (RETURN), SYS 4352 — (örökélet)
PACMANIA: RESET — POKE 28520,165 (RETURN), SYS 14336 — (örökélet)
NEMESIS: RESET — POKE 5868,255 (RETURN), SYS 5678 — (örökélet)
OINK: RESET — POKE 31250,173 (RETURN), SYS 29696 — (örökélet)
SPITTING IMAGE: RESET — POKE 3314,173 (RETURN — 1.játékos örökélet), POKE 3348,173 (RETURN — 2.játékos örökélet), SYS 2816

Hallo CoV! Egy kis segítséget szeretnék nyújtani az újságnak néhány 64 cartridge POKE—kal. (MI az a cartridge—poke? —CoVboy) Íme: ACTION BIKER, 15489,48 — ALLIGATOR BLAGGER: 3574,44: 53264,126: 3581,234: 3562,234 — ANNIHILATOR: 6295,11 — BAT ATTACK 11061,234 — BANDITS: 4971,177 — BATTLEZONE: 8909,100 — BEACH HAWK: 8289,99 — BLAGGER: 3560,8 — BOMB JACK: 6819,173 — BRUCE LEE: 5472,99 — BURNING RUBBER: 18432,173 — BUDLING DAY: 47465,170 — COMBAT: 32765,42 — COMMANDO: 13590,0: 2409,44 — CONGO BONGO: 3655,5 — CRAZY KONG: 30624,173 — DECATHLON: 9450,173 — DIG DUG: 10473,255 — FORT APOCALYPSE: 36339,153: 36339,255: 14690,0 — FROGGER: 22341,173 — GANGSTER: 53264,126: 3574,44
 Üdvözléssel: **Nitsch Ákos,** Sopron

Nagy Péternek, Szarvaskról, van egy Plus4-es cheatje, amit szerinte bele lehetne tenni az elsősegélybe. Bele lehet: BUBBLE WORKS: (kicsit furcsa) 16 karakter leütése, majd visszatörölés és 4 karakter lenyomása + 'RETURN'.

Anonymus, valahonnan (már megint egy olvasott boríték!) az ORBIT szintkódokat küldte el 64-re. Ezeket a címképernyőn kell begépelni, ha jó a kód, a karat villan egyet. 5 : ARGONIC, 10 : COLOGNE, 15 : WOBBLER, 20 : TRIPLEM, 25 : vége

Kovács Zoltán, Dabasról már szerepelt a Plus4-sarokban, de azért ide is juttat néhány apróságot a Plusisoknak:
 THE JOLLY GOOD FELLOW: POKE 10311,234 POKE

10312,234 vagy POKE 10347,114 (sobezhettelenség, de az energia fogy)
 DUDAORRÚ PATRIC: POKE 29078,x (x az életek száma, max. 255)
 KRACKOUT: POKE 4385,10: POKE 4386,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 4291,10: POKE 4292,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 9410,10: POKE 9411,128 (RETURN), RUN (RETURN), (azután az egész képernyő összefüggéstelen zavar, célszerű egy RESET + RUN/STOP, vagy RESET és utána POKE 4097,1: ranumbor), POKE 4142,10: POKE 4143,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 4674,40: POKE 4675,18 (RETURN), SYS 4352

Faragó Zoltán, Mindszántói (akinek nem felejtettük le a nevét), néhány LEMMINGS-kódot küldött Amigára, amelyeket nem a szék lába alá szánt

(FUN:)

2. IJJLOLCCCL
3. NJLDLCADCY
4. HLDLCIDECO
5. LDLCJNFCK
6. DLCKLLGCS
7. LCANNLDHCO
8. CLOLLDLCY
9. CEKHMOLJCO
10. IKHMDLCKCT
11. OJOLHCELCM
12. IMDLCINMCJ
13. OLMCAJLNCY
14. DLCLJNMOCM
15. MCEONOLPCV
16. CMNNOLMOCM
17. CAJHLFLBDT
18. IKHLFLCCDN
19. NJLFLCADDL
20. JNNHCINEDK
21. LNHCAJLFDP
22. FLCKKLLGDX
23. LCAOMLFHDT
24. CKNNNFHDM
25. CEKHMNHJDV
26. MKHMFMCCKOW
27. NKMFLCCLDX
28. JMFLCINMND
29. ONHCKKNNDT
30. FLCKMMODP

(TRICKY:)

1. HCENLMNPD5
2. CLOLMFLODV
3. CAJJLDMBEV
4. IKJNLICCEV
5. OJNDMBEDER
6. JNLICIOEEL
7. LDMCCJNFEP
8. LICMJNLGEO
9. MCEOLLDHEW
10. CKNLLEMEN

Továbbé 64-en a MR. HELI a 2. és 3. szinthez kódot kér:
 2.szint: CABFFEIAAVABAAACBKXV
 3.szint: DABHHDJAAVACFCADCECT

Halassy István, Budapestről azt üzeni, hogy a DÉMONOK BIRODALMA c. stufthoz Plus4-nél és C64-nél nem kell mindenféle bűvös POKE, meg SYS az örökélethez, egyszerűen csak a játék indulása után le kell nyomni a 'T','R','A','N','I' billentyűkombinációt lehetőleg egyszerre és máris nem fogy az aró. Az örökélet megszüntethető a 'T','R','A','N','O' billentyűkombinációval!

Balázs István, Salgótarjánból megmondja nekünk a C64-es King of the Beach Password-jait:
 SIDEOUT, GEKKO, TOPFLUTE, SUNDEVIL

Püspöki Péter, Szegedről C64-en bogarászlik. Elküldte nekünk a C64-es FIREFLY cheat-jét: Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk: NO METERS, akkor nincs energiacsökkenés. Hasonló módszerrel MAX DIF-re az visszaállítható.

Adventour

LEGEND OF FAERGHAIL (Amiga)

Tisztelt uram! Itt van egy levélke, amirhez mellékelek egy L.O.F.-leírást, illetve kezelési tudnivalókat. Az utóbbit lehetetehet az újságban, de a levelemet eszedbe ne jusszon!... Üdv: PALJHAZY SEBESTYEN, Százhalombatta

A starthely egy krimő, ahol a következő lehetőségeink vannak:

'T': zsebelés. Nem volt tiszta, miről is beszél valójában és a tolvaj is néha eltűnt, ha csináltuk vele.

'A': alvás. Kérhetjük csak éjszakára ('N'), de vásárolhatunk kaját is ('A'). A program smuerg módon csak bizonyos mennyiséget enged megvenni és ha nincs annyi pénzünk...

'S': Kérdehatunk magunknak új karaktereket. *Weistich* — nő, *Münnlich* — férfi. A fajok (sorrendben): ember, féltünde, tünde, hobbit (ha úgy tetszik félszerzet), törp, féltörp.

Foglalkozások: *Krieger*: harcos

Barbar: barbar

Dieb: tolvaj

Schmeid: kovács

Waldläuter: erdőjáró (Ranger)

Priester: Pap

Druid: Druida

Magie: Varázsló

Illusionist: Illuzionista

Ritter: lovag

Mönch: szerzetes

Ezek közül a harcos, az erdőjáró, a varázsló, a pap és a tolvaj ér valamit. A harcos legutóbbi fegyvere a *Zwerhändler* (Bázi nagy kétkézes kard) és a csatabárd (*Striaxh*). Az erdőjáró egy ijájl fejlődik jól (a legjobb a *Armtrust*) egy csata alatt alsó szinten akár 300-at (!) is. A varázsló "csak" varázsolgat. A pap gyógyít, de fegyveres harcban is nagyon ACE. A tolvajnak vagyunk egy csuizit, tők jókat lővöldöz vele. Ha OK, a karakter, 'S', majd

'N': lapozgatás a tulajdonságok között.

'A': nevet adunk a karakternek, ezzel elfogadjuk.

'V': nem tetszik, újra próbálkozunk.

'L': lőrolni egy karaktert, fontos, hogy ez nem lehet a csapat egy aktív tagja!

'R': felvenni egy krapokot (összesen hatot lehet).

'E': elpasszolunk egy krapokot. Csak ezután lehet törölni, viszont ha csak a csapatból töröljük, akkor a kocsmában marad, később újra felvehető!

'D': itt lehet egy előzőleg lementett állást törölni. Fontos, hogy a lemez neve csak "LEGEND.SAVE" lehet!

'F': kilépés. Megjegyzendő, hogy az 'F' mindenhol valaminek a végét vagy az aktuális menü elhagyását jelöl.

Kilépés esetén megkapjuk a városi menüt.

'H': bolt (vegyszerkereskedés).

'K': vásárlás. Meg kell adni hogy kívül üzletelünk, azután ha van elég zsozsónk, válogathatunk a nyálánságok közül.

'V': eladás

'R': javítás (ha van kovácsunk, az is elvégzi a munkát és nem kell frizetni érte...)

'G': aranyak összegyűjtése egy fickóhoz

'B': bank (bár szerintem ez egy uzsorás)

'E': betérzés, személyesítőzőn (más nem is nyúlhat a stexhoz)

'A': a zsozsó kivétele

'K': megkukkolhatjuk, hogy kinek mennyi van a számláján

'G': ua., mint az előbb

'W': ez a kocma (Igen, Ez egy TNT-azam — CoVboy)

'Z': céh

'T': új szint szerzése. Legelső szinten a harcos típusú karakterekkel (aki fegyvert használ) 2000 Expot, pontot kell gyűjteni és 2000 ruppót is (!). Varázslathasználóknál ugyanaz, csak 2250 pont és arany. (egy picit sokáig tart ennyi arany összeszedése, ugyanis harconként kb. 3 aranyat keresnek fejenként a karakterek...)

'Z': új varázslat tanulása, bizonyos szint szükséges hozzá.

'N': új nyelv tanulása, ide is szintemelkedés kell

'T': templom

'H': karakter gyógyítása, 1 ruppó/HP

'W': halott feltámasztása. Néha nem sikerül, de a pénzt (300 arany) azért bezszebelik a papok.

A játékban jobb egérgombra ('Alt' + 'A'-ra) kapunk egy képes menüt, amiből a fontosabb funkciókat választhatjuk ki (a billentyűzetről is el lehet érni ezeket a parancsokat, ld. később):

1. Tárgyhasználat

2. Varázslás (pl. a bányában kell a fény). Először ki kell választani, hogy kívül, aztán hogy mit, célzott varázslatnál pedig azt is, hogy klesodán.

3. Javítás

4. Pihenés, válasszunk egy őrt (*Siegurd* jó lesz), különben ellopják az összes pénzünket és kegyünket. Egy teljes nap alatt a karakterek totál felépülnek. A varázsenergia csak így nyerhető vissza!!!

5. Egy fickót elküldünk a következő kocsmába.

6. Csalátek, de sose jön be, szóval badarság használni

7. Titok (híhí!). Majd a bánya teljes bejárása után rájöttök mi ez!

8. Ajtónyitás

9. Game options ('S': Save, 'L': Load). Az utolsó kettővel a képeket és 1 Megán a hangot kapcsolgathatjuk.

Billentyűzetfunkciók:

'1-6': Karakterek adatai.

'T': Arany vagy kaja átadása valakinek.

'N': Lapozás. Ezután a számbillentyűkkel válogathatunk a tárgyalnk között. 'A'-val használunk egy tárgyat (például magunkra veszünk egy páncélt), 'W'-vel eldobunk valamit.

'R': Pihenés.

'Z': Varázslás.

'T': Zórt ajtók kinyitása. Csak akkor, ha van tolvajunk (*Dieb*)!

'S': Kovácsolás. Csak akkor, ha van kovács!

'E': Karakter elküldése a következő kocsmába.

'O': Valamelyik tárgy használata. Nem azonos a fenti 'A'-val, itt különböző tekercsekkel, varázslatokkal, stb. használhatunk.

'P': Pause.

'K': Csalátek

'D': Game options.

Az 'F' mindig továbblépés, a kurzornyilakkal készíthetünk.

Találkozás esetén a következő lehetőségeink vannak:

'A': támadás.

'G': üdvözlés.

'R': beszólógelés (Az entekkel a Ranger tud beszélni, de csak 50 exp-et fejlődik közben).

'S': elhúzzunk innen.

Támadás esetén:

'V': védekezés

'A': támadás

'O': valamilyen tárgy használata

'Z': varázslás, csak varázslóval

'S': a tolvaj elrejtőzik a harc alatt

A számbillentyűkkel választás a karakterek között. A 'V' betűt sose válasszuk, ha valakit kimélni akarunk akkor 'S' és 'A', különben a védekező karakter után az ellenfél út.

Javaslatom az elinduláshoz:

Generáljunk le 6 karaktert (példáut: 2 harcos, 1 varázsló, 1 pap, 1 ranger, 1 tolvaj; a sorrend lényegtelen, ugyanis a többi RPG-val szemben a karakterek itt egymás MELLETT állnak!). A karakterek közül vegyünk fel ötöt (a tolvajt hagyjuk a csehóban) és szereljük fel őket a kereskedőnél. Javasolt felszerelés: a két harcosnak kis pajza (*kleinrrat schr*) és bőrpáncél (*lederpanz*), mert jobbra egyelőre nincs pénzünk. A varázsló és a pap egyelőre maradhat, ahogy van, a rangernek vagyunk bőrpáncélt (*lederp*) és valamilyen íj + nyílvesztőt (*Roller bogen* + *R.bog. Pfeile*; *Lingbogen* + *L.bog. Pfeile*; *Ambrust* + *Bolzen*). Az utóbbi (számszerű) a legjobb.

Menjünk ki a városból, majd lépünk előre kettőt észak felé, itt találkozzunk egy *Siegurd* nevű fickóval, aki effelől érdeklődik, hogy valúnk jöhet-e? Természetesen Igen, mert ez egy roppant kellemes karakter: HP 64, az AC kb. 0 és kb. 40-eseket üt. A legutóbb benne az, hogy minden karaktert hajlandó 3-szor felélesztetni! Így azért könnyebb lesz egy picit.

Kezdünk el kolbászolni (terhéogyénés nem rossz ötlet) és harcolgassunk addig, amíg elegendő exp. pontunk és pénzünk nem lesz ahhoz, hogy szintet lépünk. Nem árt, ha minden sikeres csata után játékállást mentünk és lehetőleg ne pazaroljuk el azt a 3 élesztési lehetőséget! (Legelőbbis ne az első 3 csatában). Ha megvan az új szint, vállalkozó kedvű csórák alpasszolhatják *Siegurd*ot, de a 3. szintig szerintem nem érdemes. Ezek után elmondom én addig mire jutottam:

• A délnyugaton lévő bánya mellett van egy varázskard.

• A bányában 3 szöveget találkozhatsz az első szinten: "Előtted never 2 szövény törp maradványa. Az ácsók véresek."; "Egy fista, látszólag lenék nélküli forrás ered elfőtt a sziklából."; a harmadik szövegben egy hang ívésre készített bennünket, ki lehet próbálni (híhí!)

• Vigyázzunk a csapdákkal a bányában, mindegyik után pihenünk, különben a következőnél nagy valószínűséggel kinyúlunk egy krapunk.

• Nem túl messza északkalton van egy kút (ha úgy tetszik: forrás), a neve BRUNNEN. Ha itt iszunk, visszakapjuk a HP-inket. Tök jó hely. Elmegyünk megverni valakit, aztán ha lement az energiánk, nem kell pihenni, csak szlopalunk egy jót. *Siegurd*ot csak így vagy varázslattal lehet gyógyítani (a pihenésen kívül), mert a papok nem hajlandók.

• Ha a startmazótól kezdve "utközésig" megyünk és mindig jobbra fordulunk (kivételekkel ha arra te van), akkor eljutunk a temetőbe. Megtudhatjuk, hogy "Itt nyugszik: *Findal*, *Eudakin*, *Finatin*, *Tomir*, *Eanor*". Az egyik sírban senki sincs, de hiába vártam késő éjszakáig, nem jött a tulaj...)

• Elmondom, hogy néhány fontosabb helyre hogyan lehet

aljutni. Kiindulópont mindig a várkapu előtti hely (startheby):
Bánya: 6W, 1N, 11W, 3S, 2W, 2S, 1W, 5S, 1W, 1S, 2W, 2N és West
Templom: 3E, 7S, 2E, 3S, 8W, 2S, 4W és North
Catacomb 1: 5N, 3W, 1N, 3W, 1N, 1W, 1N, 1W, 6N, 1W, 1N, 10W, 2N, 4W és North
Brunnen: 8N, 2W, 7N, 2E, 2N, 4E, 2N, 2W

Néhány varázslat:

Magician (Varázsló)

Flammenschlag: Támadás tűzzel egy ellenfélre (—1-8 HP)

Licht: Fény

Magisches Geschoss: Varázslóvédék egy ellenfélre (—1-16 HP)
Schildspruch: Pejzs valamelyik karakterünkön, az AC %-osan jelenik meg a karakter neve alatt a lőképernyőn.

Wort des Schlafes: Alattóvarázslat több (max. 6) ellenfélre. A következő 1-2 körben nem útnak.

Schockgift: Idegsokk egy ellenfélre (—1-16 HP).

Dauerschattes Licht: "Tartós fény". (Vajon mi lehet az, hogy "tartós", amikor a sime Licht is nagyon sokáig világít?)

Fauerwerk: Lángszóró max. 6 ellenfélre (—1-10 HP az első csoport ellenfele). Az ellenséges varázslók is előszeretettel használják.

Magisches Netz: Varázsháló, olyasmí, mint a Wort des Schlafes.
Wort des Schwachung: Az ellenfél meggyöngül és sokkal gyengébbel út ezután (ha út,...).

Priester (Pap)

Heilung: Gyógyítás, kb. 1-8 HP valamelyik karakterünkön.

Licht: Ugyanaz, mint a Magiciannál.

Schutz vor Bösem: Védettség a gonosztól.

Segnen: Áldás

Untote vertreiben: Halott feltámesztése.

Szerintem a varázslónál a legjobb a varázslóvédék (ha az ellenfelek sokan vannak és gyengék) és az ettől (ha erősek vagy varázslónak). A papnál hatásos a gyógyítás.

Néhány ellenfélről előbb:

Amisen: 1-15 HP. Elég szépeket útnak és sokan jönnek.

Flademäuse és Ratten: 1-8 HP. Rengetegen jönnek, de nagyon nyamvadtnak útnak.

Ober (Ogre), Affe és Troll: 1-30 HP. Az egyik legvaddeiszóbb ellenfél, 3. szint alatt ne nagyon menjünk neki 1-2-nél többnek. Szép nagyokat útnak, fejlődéshez nagyon jó.

Elfensoldaten, Elfenozziaren (elfek) és Zwergo (Dwarf): 1-20 HP. Közepes kaliberűek, de a 3. szint alatt ugyanolyanok, mint az Ober. Egy csomó jó cucc szokott lenni náluk.

Söldner, Banditen, Krieger: 1-20 HP. Human típusú katonák, banditák, harcosok. Közepes kaliberű ütősek, de náluk is szoktak benusok lenni.

Buffel: 1-30 HP. A bikák elég nagyot szoktak visszaütni, de — ha sok jön — fejlődésre az a legjobb.

Dimb (Thief): 1-15 HP. Vicces fajta: harc közben ugyan kicsiket útnak, de folyton ellopkodnak egyes dolgokat. Elég kellemetlen, ha egy varázskönyv, szóval minél előbb megszárjuk le őket.

Handler: 1-30 HP. Ezek kereskedők, akiket nem érdemes egyből szétverni, inkább próbáljunk alószór beszélni velük. Ha nem sikerül, akkor jöhet a burjó...

Ezekon kívül még van vagy 10-féle állat és még vagy 50(!)-féle allentél, szóval egy ideig találkozzunk meg újakkal. A templomban például gyíkapok és gyíkharcosok vannak, a bányában pedig egy blob, tök jó grafikával.

Na hát ennyi egyelőre elég is lesz, majd még jelentkezem...

SECRET OF THE SILVER BLADES (64)

(Nagy örömmel gratulálunk legutóbbi néhány rejtványunk helyes megfejtőjének, akik attalatték, hogy az Adventour-ban FIRE KING néven egyezzer egy fél FIRE KING-et, másézer egy fél SECRET OF SILVER BLADES-t közöltünk. Hogy az hogyan sikerült, az egyelőre szakmai titok, mindenesetre most az utóbbiból egy egész leírás következik KUN ANDRÁS, budapesti olvasónktól. Bár az aam kizárt, hogy az egy kéthermad GALAXIANS lesz... — CoVboy)

A kaland egy városban kezdődik, ahol egy katonatiszt fogad bennünket, mond néhány szót a küldetésünkről, és felszerel néhány sirlalmas cuccal. A város neve különben New Verdigris, és nekünk az a feladatunk, hogy megvédjük a várost egy bizonyos Dreadlord novú emberől (na inkább Lich), ugyanis azt vette a fejébe, hogy elfoglalta azt a várost (nem tudom mi tetszik neki annyira rajta). Velemlikor persze ő is ember volt, és volt egy testvére, aki lovag volt és Oswulfnak hívték. Kis idő múlva úrrá lett rajta a gonoszság, gondolt egyet és átváltoztatta magát lich-hé. Ekkor a testvére megalapította az Ezüsttrudak (Silver Blades) novú bandát testvére megölésére. Természetesen nem sikerült neki, bandáját szétszórta, őt magát megölték. Ennyit az előzményekről. Tehát egy városban vagyunk. A város mellett egy régi város romjai vannak. Ha sokat keressgélünk benne, találunk egy órag vörös sárkányt, akit feltétlenül ölünk meg. A katonatiszt házában van egy telepört, ami egy bizonyos Well of Knowledge novú határa telepörtál bennünket. Itt mindjárt némi ellenségesbe betlünk, ugyanis két nagyobb szokta harcába keveredünk. Az egyik a pap bandája, a másik a Fekete Kör novú szekta, akikkal később még sok bajunk lesz. Azt is megtudjuk, hogy a Well egy telepörtálál haty, egyelőre még csak 1 telepörtál, de később még több is lesz. Viszont néhány vörös sárkány elfoglalta ezt a helyet. Nyírjuk ki őket, és menjünk be a Well közepébe, itt kiderül, hogy a Well egy pénzéhes szerkezet, ami 100 drágakőért (Gem) ad válaszokat nekünk a játék folyamán. Menjünk ki a Well Ény-i kapuján és behyongjunk addig, amíg meg nem találjuk a bánya bejáratát. Itt lesz néhány kellemetlenkedő alak, akiket jó, ha elintézzünk (Black Circle). Menjünk le a bányába. Itt először a bánya legfelső szintjére érkezünk. Itt van egy szép nagy templom, de azt csak ekkor találjuk meg, ha már a Well közötté valunk, hogy itt van (Ez a játék további szakaszaira is érvényes). A templomban találunk egy órag törpét (Dwarf Strongerm), aki azt közli velünk, hogy a banya alsó 8 szintjének mindegyikében van 1-1 darabja Oswulf botjának. Keressgéljük meg őket (legalább mástól hét lesz!!), majd vigyük oda Derfhez. Ő elmondja nekünk, hogy régebben ő is a Silver Blade novú bandában szolgált, és hogy azentül mi vagyunk a Silver Blade. Különben a 6. szinten végigítva a Gyik királyságot, egy szép szöke (formás!) amazont találunk (a neve Vela és ugyancsak a régi bandából való). Felajánlja csatlakozását a további harcok idejére, amit mindenképpen érdemes elfogadnunk, mert nagyon jó harcos. Ha mindennel magyagynunk, menjünk fel a 8. szintre és keressük meg a telepörtát a következő (9.) szintre. Innen menjünk fel a 10.-re, és itt

finyirva egy helom Medusát, ill Basilisket, megtaláljuk a dungeon bejáratát. Ennek is 10 szintje van, és a 7., 4. és 10 szinten van egy-egy kulcs. E három kulcs nyitja a Dreadlord belső szentélyének ajtaját. Keressük meg a kulcsokat és menjünk a jégvilág bejáratához (különben a dungeon különböző szintjein sok érdekes dolog van, de ezekre nem akerok kitérni). A kapun menjünk ki a hűvösebb régiókba, amit a helybéliek Völgynek (Valley) neveznek. Kis behyongás után megtaláljuk a lagyóriások (Frost Giant) felujának bejáratát. Menjünk be és varekedjük ki magunkat a lagyóriások királyáig. Ez közli velünk, hogy a falujába betört a Black Circle néhány csatlósja (Ugye megmondtam, hogy sok bejünk lesz velük...) A király kérésére pofozzuk szét őket, mire az nagy hálakodások közepette megajándékoz bennünket. Ez az ajándék jelentős anyagi javakból, jó fegyverekből és idegenvezetésből fog állni, ami alvezet minket az Ikrek Kastélyáig (Twins Castle). Ha már úgyis itt vagyunk, menjünk be, és jussunk el valahogy a palota főkapujához. Itt Oswulf szelleme vár minket, mond néhány hasznos tanácsot, és ad két jó fegyvert (ezek ezüst fegyverek, érdemes őket sokszoroztatni — erről az átváráról majd később). Oswulf áldásával menjünk be, és keressük meg ezt a banyilót, amelyik a mindungeonba vezet. Itt egy viharóriástól (Stormgiant) kapunk egy törképot, ami a Dreadlord belső szentélyébe vezet. Jussunk el idáig, menjünk be, és keressük meg azt az ajtót, amelyiknél egy lichet találunk. Várjuk meg, amíg el nem tavozik, ezután illetlen módon törjük be az ajtót. Átjutva az ajtón találkozzunk találkozzunk egy meglikus Szájjal, ami egy jelszót kérdez tőlünk. Ezt a jelszót — mint minden tyesma — a Welltől kell megérdeklődnünk (a jelszó Oswulf). A Wellből telepörtálunk vissza, elgitsük ki a Száj erdekldetését, és indulunk telfedező útra. Kis idő után egy ajtó fogunk találni (Ornate Door), amelyben van egy kulcsnyk. Helyezzük bele az ezüst kulcsot (amit a dungeonban találtunk másik kétóvól együtt) és várjuk a csodát. Átjutva ezen az ajtón még két hasonló jó vár ránk, egyikbe az arany, a másikbe a bronz kulcsot tegyük. A harmadik ajtó egy nagy terembe nyitlik, ahol megtaláljuk ... (a megfejtők között értékes ajándékokat sorsolunk ki, aki nem tudja megfejteti, azok kedvéért elmondom, hogy személyesen Dreadlordhoz van szerencsénk). A megfejtés tárgya rossznéven veszi, hogy átjérőháznak használjuk a tróntermet, és ránkront személyi testőrségével. Kiváncsilebbek kedvéért elmondom, hogy ez a banda Dreadlordon kívül egy-két viharóriásból, néhány papból és egy kisebb létszámu hadseregéből áll. Ha lovertük őket, Vela megjegyzi, hogy a régi mágusok szerint a lichet kétszer kell megölni, ehhez, hogy lelük az égbe szálljon. Aki megfogadja a tanácsot, az nem csatlakozik, menjünk néhány szöbeval arébb és megtaláljuk kedvencünk szellemét. Támadjuk meg. Erre kiderül, hogy helyette vagy 20 vasgölemet (Iron Golem) és néhány madúzát kell megölni. (Kellemes időtöltés). Minden jó, ha a vége jó, ha ezeket is sikerül átküldeni a másvilágra, korbattott kézzel nézhetjük, ahogy a két testvér szelleme egymást átölve az égbe libben...

Visszamenve a városba nagy ünnepelés közepébe eszünk, ahol mindenkinek minket ünnepel.

Igéretemhez híven közlöm a tárgysokszorosítás módját:

Vegyünk ki a használatból a cuccokat és vegyük föl az állást. Ezután menjünk be a helyi bankba (Vault), és adjuk le a cuccokat, és a pénzünket is. Egy lelt határozott mozdulattal hatástalanítsuk a gépet, azután újra töltjük be a játékkállást és irány a Vault... Itt pedig jól megédesített megduplázódott cuccainkat felvéve kezdhetjük további kalandozásainkat...

További tippek a játék megoldásához:

Város: telepítésében hasonló más RPG városokhoz: templom, fogyerkeztető, bank, kocsmák... Viszont találunk a városban egy Black Circle mágust, aki varázscuccokat árul. Ennek az őrségét megölhetjük, de csak kemény csapattal. Legalább 40-ezer tapasztalatpont!

Well: Azért van olyan sok kis épület a Well-ben, mert a játék során a bányában, a Dungeon néhány szintjén, a jégvilágban, és az Ikoikastélyban teleportok vannak elszórva, amelyek visszavisznek a Well-be, így a játék folyamán megtöltődnek az üres helyek telepítéssel. Ha első látomásra nem találunk a bányában kezdő szintjén templomot, vissza a Well-hez fizessük ki a válasz árát, és utána már ott lesz.

Bánya: Első felgunk megkeresni Dorit-et. Utána jöhet Oswulf betérőszelvényének keresése. Hogy ez könnyebb legyen, az első szinten nyugatra, a másodikban is nyugatra, a harmadikban keletre vagy északra, a negyedikben délre, az ötödikben északra, a hatodikban nyugatra, a hetedikben délre, és a nyolcadik szinten délre menjünk a liftből. A betérőszelvényeket mindig különböző helyeken, és nagy eseménnyel kíséreltetben találjuk meg. Dungeon: Itt él egy megáldott démon, aki mindig idegesít

minket. A Dungeon szintjei közötti átjárókat is ő őrzi. Megkérdezi, hogy válaszolunk-e a feladatok kérdéseire, vagy inkább megküzdeünk néhány követőjével. Inkább a küzdelemet választjuk, mert a négy-öt vasgölemet könnyebb megölni, mint válaszolni a hülye kérdéseire. A hetedik szintnek van egy mellékszintje, ahol jól lehet tapasztalatpontot szerezni.

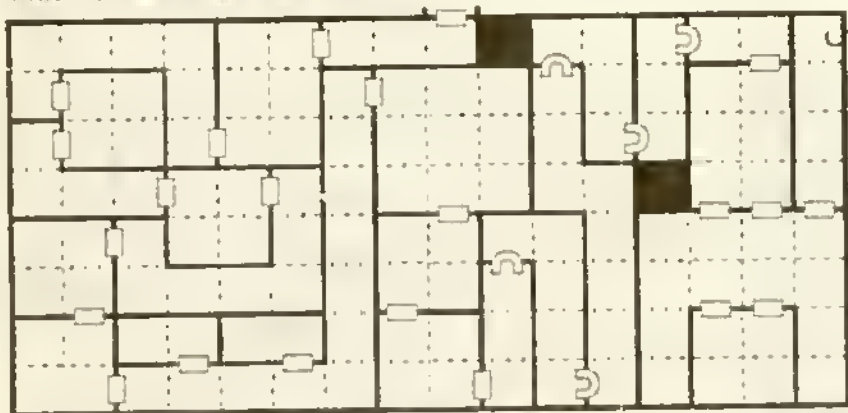
Tippek: Sokszorosítsuk a pénzünket, és a cuccainkat (képzésnél). Ha új karaktert akarunk csinálni, igyekezzünk addig szerezni, amíg a lehető legnagyobb nem lesz az életör. A többi tulajdonsággal ne törődjünk, a modry karakter opció segít rajtunk. Thilt-et ne képezzünk, csak fighter-thilet, azt is dwarf-ból. Ha emberből mágust, vagy papot akarunk képezni, képezzünk először egy lovagot, azután rögtön a játék kezdésénél képezzük át, amire szerettük volna, mert így a 8. szint elérése után kétértelmű karaktert kapunk, ami önmagában szuper, azentkül több lesz az életörünk, mint amennyit mágussal, vagy clerickele valaha elérhettünk volna. Kezdő játékosoknak ajánlott novice tokozattal kezdni.

A HASTE varázslatot soha ne használjuk, mert növeli az éveink számát, és lesziv egyet a szintjeinkből. Háromosztályút csak ell-ből képezzünk, ne féltől-ből, viszont ha az ellünket megölik, kapcsoljuk ki a gépet, mert az effeket nem lehet feléleszteni.

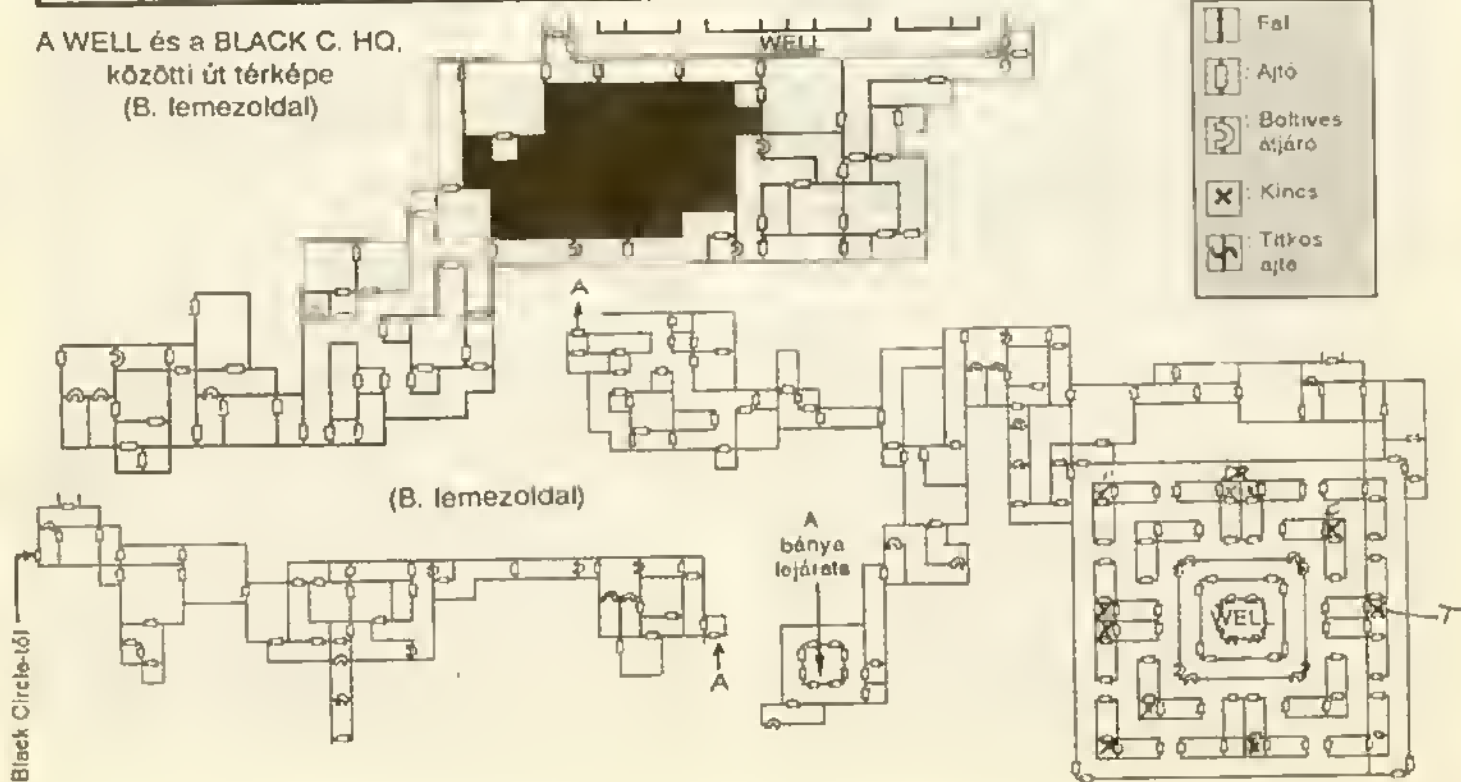
Tipp egy jó csapathoz: Human ranger, human paladin, human mage, human cleric, dwarf thief (fighter, ell mag), cleric/lighter. A legjobb fegyverek a játékban, plate mail +4, Silver long sword +5, Silver shield +5, Clerk of Displacement, stone of good luck, boots of speed, ring of wizardry, gauntlets of ogre poun, glidle of grant strength, ring of piot +3 stb...

Hogy a játékban hol van a Black Circle Inner Sanctum, és a Gridma's Hoard, aia nem sikerült rájárném.

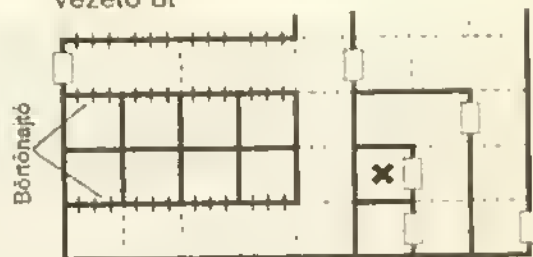
Black Circle Inner Sanctum



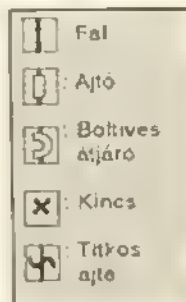
A WELL és a BLACK C. HQ. közötti út térképe (B. lemezoldal)



A vak ember kincséhez vezető út



Dungeon (4. szint)



Hopplá!

under the name of Jakob - Cowboy A (also known as the man in the yellow vest) and Speed Lane. Under the name of Jakob is 3/7 1985.

C64 is kezdtem keresni a Test Drive III-at, Addida Ch Football 1, ABC Monday Football 1, Fighter Bomber 1, Russia 1941-45, Rock Dangerous II, Power At Sea, Vietnam II, Steel Thunder I, Penalty Soccer I, Casar, véletlén is érdekel **Orvosc Péter** Rad, Petőh S ut 31 2013

C64-re lemeztől azt hazárdias játékokat venni. Lehetőségem volt a Non Keresem játékokat a Fighter Bomber Grand Prix Circuit, Impossible Mission II, UES John Young programokat. Ugyanakkor senkinek még Cartidge-t, melyen legyen monitor lepakolt, turbo stb. Válaszborítók keres és liszt is! **Vadász József**, Gyöngyös Merges ut 15 9154

C64-re kezdtem keresni a PRION MÓN 64 és a SUPER MÓN 64 című monitorprogramokat, valamint a DIGITAL DRUMS c. zeneszerkesztőt levettem. Ezeket cserébe játékokat adok. Ugyanakkor programcsere kezdetén C64-es keresem a Neuromancer c. programot, de jóval bármilyen stratégia is. Csak az a jóba jóhat, de meg is venni! Felbolyogzott válaszborítók ellenében liszt kúldok és kérek **Tóth Tibor**, Eger, Rákóczi ut 56A/118 3300

Keresem C64-re utantörősen, kezdtem a következő programokat: Back to the Future II, Teenage Mutant Hero Turdas, FF Big Top Of Fun, Flompa's Quest, Geminis 2, Buffalo Bill's W.W. Show **Petkó József**, Tiszahíd, Fűrt S ut 40 5350

C64-keresem kezdeni az alábbi programokat: Castle Master, magyar nyelvű adventure-k, Vendetta, Uj Vadnyugat II, Penzert vagy cserébe **Stép Ferenc** Tokod úgyvagy Laposi ut 2 2532

C64-RE (KAZETTAFU) KERESK KÖTÜNÖ SPORT-, FILMPÉRI, és szimulátor programokat **Huász Roland**, Barcs, Látócsa Su 13 7571

C64-re keresem kezdeni az Uj Vadnyugat 1,2-t, és a Bosszú. Cserébe előzőleg az Out Run 1, a Paperboy 4 és a Top Gun-t **Sáhy Szabolcs**, Bognárhegy, Csokonai u 9 8530

Keresem a Carrier Command, Footballer of the Year, U.M.S., Vulcan, Russia, Stalingrad, Lords of the Midnight, War in the Middle Earth című programokat C64-re kezdtem. Ezeket elcserélném más programokra **Fics Norbert**, Budapest, III Belső Ku 12 416

Hétfő Fiúk, lányok! Segítség! nekem! Keresem a következő programok kezdése verziót megvételével/cserébe: Rocker Ranger, Stealth Fighter, Fighter Bomber, Roszár, Batman, Robocop Street Rod, Turbo Outrun, Test Drive I-IV, Dizzy I-IV, Pirates, Destroyer Gunship, F-14 Tomcat, Spideeman, Tusker, Myth, Tenacious, Top Gun, mindenféle (destruktív) és kalandjátékot **Rimóczy Béla**, Dunaházi, Tálai u 5 2120

Hi Everybody! C64-es programokat cserélek kezdeni kalandos Turman, Last Ninja II, Fighter Bomber, Hostages, Tusker, Myth, Uj Vadnyugat I-6, Bosszú, HawkEye, Dikell, Total Eclipse, Annahya I-IX, Castle Master, Dark Side, Elite Turbo Outrun és még sok ehhez hasonló program **Keresem Adventure**, RPG, stratégia, mahogaj és bármilyen kaland programot kezdeni (ha van) Válaszborítók nem fontos. Ha vannak jó programjaid küldd liszt, és is adok. Kézírtet el nem nyese. Bárki lehet, nem bántok meg! Keresetek meg az alábbi 64-esek! **Verecsygy Halozki**, Szolnok, Fényes ut 74 6000

Keresem a Pirates, Neuromancer, The Untouchables című programokat C64-en, kezdeni. Darabért 100,- Ft-ot fizetek. Ugyanakkor azonosítás lemeztől azt programok (bő 60-60 db) cserélnék. Válaszborítók esetén liszt kúld **Varmay Gábor Győri**, Arany János ut 22 6021

YO DUDEZI Keresem C64-re (kezdtem) digitális demókat, és utantörősen programokat. Csak az alábbi keresem meg: hecsapka szerkesztő programot és Adventure Building System-et, vagy Graphic Adventure Creator-t. Válaszborítók letéti **Fehér Tamás**, Szendrő, Egri ut 26 2000

Keresem kezdeni a következő programokat: Dizzy IV, Robocop 2, Tat Pan, Invasz, Lugo, Total Recall, Puzzle, E-Swat, Dragon Strike, Wrath of the Demon, Rock Dangerous 1-2, valamint bármilyen manager és stratégia programot kezdeni Keresem a Driller sorozat összes részét is **Magyar László Péter**, Balai Rt 16 5/A 8500

C64-es programokat cserélek kezdeni Keresem Pirates I, Defender of the Crown I, Impossible Mission II, Elite és a Street Rod of Felbolyogzott válaszborítók esetén kúldok, város **Kortász Zoltán**, Békás, Új ut 8530

C64 programokat cserélek Keresem kezd kúldok (kiszélt) Poppy 4, nyomtatni megvételével keresek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi ut 5 1087

C64 tulajdonosok figyelem! Utantörősen és más programok cserébe kezdeni (pl Turbo Outrun, Fighter Bomber, Vendetta, Tusker stb.) Keresem a következő programokat: Stealth Fighter, Gunship, Pirates, Rock Dangerous 1-2, valamint bármilyen manager és stratégia programot kezdeni Keresem a Driller sorozat összes részét is **Magyar László Péter**, Balai Rt 16 5/A 8500

C64-es programokat cserélek kezdeni Keresem Pirates I, Defender of the Crown I, Impossible Mission II, Elite és a Street Rod of Felbolyogzott válaszborítók esetén kúldok, város **Kortász Zoltán**, Békás, Új ut 8530

C64 programokat cserélek Keresem kezd kúldok (kiszélt) Poppy 4, nyomtatni megvételével keresek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi ut 5 1087

C64-es programokat cserélek kezdeni Keresem Pirates I, Defender of the Crown I, Impossible Mission II, Elite és a Street Rod of Felbolyogzott válaszborítók esetén kúldok, város **Kortász Zoltán**, Békás, Új ut 8530

Keresem a következő programokat C64-en, kezdeni: Robocop Impossible Mission Test Drive valamint szöveges és rajz prg-ot **Magyar Tamás** cserébe **László Norbert**, Dunaházi, Rákóczi Lajos u 21 2330

Hétfő C64-esek! Keresem kezdeni a jó loci (bent manager) és kaland programokat pl Kick Off 2, Ray 90, Bosszú, Uj Vadnyugat I-II, Blades of Steel Ezeket a játékokat megveszem, de tudok cserébe adni jó játékokat pl The Last Ninja 2, Elite és még sokat, azaz stb **Tapodi László**, Budapest, Badacsony u 17 1213

C64-esek figyelem! Keresem kezd kúldok a következő programokat: Pirates, D.O.C., Test Drive II, Gunship, Infinitor II, Vendetta, és más kalandprogramokat Adok Castle Master, HawkEye, Running Man, Dizzy 3, Hostages, Hammerfest, Time Machine Válaszborítók bőséggel kérésztől, liszt kúldok **Rien Robert**, Tapolca, Radvai 13 2251

Keresem a Short Circuit c. programot Akinek magyar, vagy tudja hol lehet kapni az kérem írjon a következő címre **Gábor Ádám**, Budapest, V. Ferenciek tere 1 jobb kcs 1/34 1853

Keresem C64-re kezdeni a Test Drive 1-3-at, Easting a Defender of the Crown-t Egyenként 150,- Ft-ért **HELPIII** Csak Bp-ra! jelszó: 1234567890 **Javor József**, Budapest, XV Rák u 3 2111 1173

C64-es programok cserélek Keresem a Carrier Command Castle Master, Curse of Ra c. programokat Csak kezdeni **Gábor Ferenc**, Budapest, XIV Csontó u 6-6 F117 1144

C64 tulajdonosok figyelem! Programokat cserélek csak kezdeni A válaszokból: Out Run, Bosszú, Uj Vadnyugat, The Last Ninja II, Elite, Elite Trainer, Batman és még sok program. Játék bántani főleg a kaland, stratégia és a szimulátor programokat kedvelem **Harcs Akai**, Sopron, Ipolya ut 4 9400 Tel 18 1330

Hi C64! Kezdeni a legújabb játékokat: Carrier Keresem a North & South, Where in the Time is Carmen Sandiego, Empire, Rockstar Menager, War in the Middle Earth c. játékokat Adnak érte a Pirates, Shooter Construction vs, Vendetta, Hard Ware és sok más lemezt jelszó kezdeni! Fideket bármilyen stratégia sport kaland játéka! **Kovács Gábor**, Budapest, VI. Magyar u 30 1085 Tel 1199-104

Készítés programok C64-re! Pl Annals of Rome, Destroyer, Laser Squad, Doomdark's Revenge, Microprose Soccer, Dizzy 4 Kick Off 2 stb. Válaszborítók kúldok **Magyar Ferenc**, Nyíregyháza-Sóstóhegy, Jármin ut 7 4421

Időgyűzőnk emberek! Meg maga is ColVoy! Az ALICE-SOFT javított ki megjelenti a legújabb, a eddigi a LEGJOBB magyar nyelvű szöveges kalandjáték, a KET NAP NEGY ÖRÖK, mely 1207 kódsz. Angolajára leírja a jelszó (nyugi, nem kell Hobn Hood of a jelszó) **Ara 250,- Ft** Megjeldeheti **Terneczky Tamás**, Nagykanizsa, Stomilod 15 8800 Válaszborítók ellenében leírásért kúldok!

C64 programok kezdeni Válaszborítók letéti **Béla** Magyar pl Dizzy I-II-IV, Impossible Mission 2, Turman, Time Machine stb. **Miskó Tibor**, Pécs, Vajda P R 22/a 6500 Tel 106-89 24-716

C64 megpróbál prg-ot cserélek a kúldokból: Rock Dangerous, Dizzy I-II-III, Tu Na Nog Anibal Bosszú, Heartland, Fasten Sage Keresem Rákai bármely programját kezdeni, elfogadom azon 110-40 Ft. A felbolyogzott borítók kúldok ellenében Keresem még mások szöveges játékokat kúldok **Gábor Szabolcs**, Miskolc, Kúcsy 7 XI 3524

Hétfő és új kezdés programok cserébe C64-en, kezdeni Felbolyogzott válaszborítók esetén liszt kúldok **Kúldi Leó** **Polyák Sándor** Kecskemét, Aradi várkapu tere 2/X/50 6000

C64-es programokat cserélek kezdeni SUPER dicsőit Utantörősen programok nagy választékban Válaszborítók ellenében Minden levetni válaszolok **Burai Roland**, Pécs, Erdő Ferenc u 4 11/11 7632

C64 kezdeni programokat cserélek Önként kúldok, utantörősen prg-ot pl Pirates Válaszborítók letéti **Oroszlán David**, Budapest, XIV Fűrés u 57 1144

Hi Guys! Keresem C64-re a következő prg-ot Graphic Adventure Creator, Adventure Building System Annals of Rome, Lords of the Rising Sun, Professional Artworkshop Writing System, Kings of the England Times of Love Cserébe más prg-ot lemezt (jelsz, usm) tudok adni **Gábor Attila**, Balgódarján, Dmitrov ut 28/a 3100

C64-es programcsere lemezt és kezdeni A kódkódok több, mint 2000 programból áll. Készítés programok pl Dan Dera 3 Ivan Ivanman, Tusker, Skate or Die, Dizzy I-II-IV, Lemezt prg-ot pl Invasz, Robocop 1-2, Disney Softok pl Duck Tales, Donald, Golden Age Entermetor Keresek C64 kezdeni lemezt utantörősen programokat pl Buffalo Bill's W.W. Rodeo Show, Flimbo 980 Tavaszi keresem a következő prg-ot kezdeni lemezt vagy kezdeni Test Drive II-t kúldokból (pl California Challenge, TV Sport Football World Cup Soccer Ray 90 Addida C Football Super Star Soccer Gazda's Soccer Fighting Soccer, Trans World Turman 2 **Gábor Szabolcs**, Győr, Kun Béla ut 2, Kézírt 10/9 8024

C64-es programok cserélek Pl A Bosszú, Uj Vadnyugat I-II, HawkEye, Flimbo III, International Karate 2, és így is új játékok Keresem Spideeman Vendetta Back to the Future, Gunship Test Drive, Desert Fox, Elite Hyperball, Fighter Bomber, Test Drive 1,2,3 Grand Prix Circuit, Dragon Nye, Top Gun Myth, Dizzy I-II-III Csak kezdeni Bp Tel 2520-819 (Balogh kúldok) **Hivatali**

C64-es kezdeni és lemezt cserélek új programokat Pl Golden Age Robocop II, Total Recall, Teenage Mutant Ninja Turdas, Dragon Nye, Waz Keresem Back to the Future II, Bird's Tale IV, Dizzy IV, Fairlight, Geminis 2, jelszó: 1234567890 **Szabó János**, Sopron, Westendy ut 6 8400

Keresem C64-re a Graphic Adventure Creator című programot Mas kalandprogramokhoz a legjobb **Borbás Zoltán**, Szeged, Telenor ut 8 8771 Tel 104 625 16-721

Először magyar nyelvű adventure-akat vettek, cserébe Adventure azonosító is előzőleg **Szabó János**, Budapest, XII Kármán u 13 1121

C64-esek figyelem! Super játéka és lemeztől, valamint demo programok cserébe kezdeni és lemezt. Magyar, The Last Ninja III, Uj Vadnyugat I-II, Fighter Bomber, Turbo Outrun, Test Drive I-II, The Last Ninja I-II lemezt minden minden menő programot Magyar Kezdeni és lemezt is cserélek C64-es original 2 dolga lemezt is venni! 1 év garanciával lemeztől **Magó C64** 2000, Fiet (Audioton) Edeklődni **Dutacs Szabolcs**, Zalahéves, Fő ut 19 8749 Tel 108 931 18-481

Hi boys! Szeretlek a jó programokat C64-re dicsőit! Adok játékokat nekem! Pl Strike Fleet, Batman the Movie, The Time Slime Hunter, Test Drive III, Pirates, Ghostbusters a BB's W.W. Rodeo Show Csak kezdeni, válaszborítók kúldok Ja, ha nincs lemezt programot ingyen lemeztől (bent), csak dicsőit kúldok! Jelszó is a prg-ot megvételével! **ColVoy! Szabó Attila**, Budapest, XIV Csontó u 26/A 1141

Keresem az F-14 Tomcat c. játék azon verziót, amelyben működik a TOP-GUN isola 1982, lehet végig lehet játszani. Cserébe super C64-es programokat kúldok adni **Jankovich Ádám**, Miskolc, Kassa u 48 3526

C64-re '90-es és programokat cserélek dicsőit Liszt kúldok Keresem a Carrier Keresem, Ski or Die, Crashes, Oil Impenun, Summer Games 2 c. programokat Válaszborítók nem **adashy Hamori David**, Nagykanizsa, Sugát ut 34 8800

C64 tulajdonosok vagyok és floppy-m van Keresem Duc Wizard, Uninvited, Sunny Shme Birds Tala I-IV programokat Eladom a Spectrum Világ 14 ezemat **Soriny David**, Balatonszemes, Bajcsy Ze u 11 a 8638

Keresem a következő programokat C64-re: Snake, Video Mahat, Bird's Tale I-II-III (bármilyen jelszó), Carrier Alliance, Ivan Warriors, Ha Man, Ezenkívül C- MP5 1230 Igyon primeren bármilyen szöveges játékot, liszt, stb programot Ugyanakkor Last Ninja 1,2,3 (nem Vendetta), Last Ninja 2 Fin-Mix, Total Eclipse 2, Rock D-2, stb **Orosz Robert**, Balnázváros, Dózsa György ut 3 4080

C64-re keresem az alábbi programokat: Battle Chess, Curse of the Azure Bonds, Borrowed Time, Pirates, Deja Vu Veterans, egy cserébe Cserélek tudom plid Test Drive III Strike Fleet, Batman - the Movie Felbolyogzott válaszborítók kúldok **Borbás Péter**, Miskolc, Kéz Bala u 5 3/2 3530 Tel 106 46 40-573

C64-re lemezt keresem a következő programokat: Manchester United, Elite Squad B, Ski or Die, The Price is Right, On Road Racer, World Trophy Soccer, International Soccer Challenge (ha van más C64-es változat) **Flac András**, Gyöngyös, Aprilis 4 u 8 813 3200

Keresem C64-re a TOP GUN című programot és a STEEL THUNDER című prg-ot usm, lemeztől lemeztől **Ullrich Sándor**, Varsánygyűrés, Kossuth ut 4 4817

Commodore 64-es programokat lemezt cserélek Válaszborítók letéti kúldok **Máté Attila**, Kálmán Balgódarján, Kemény ut 23 3100

Programokat cserélek csak lemeztől kúldok Válaszborítók ellenében kúldok Minden levetni válaszolok Action Replay MK-2hez kúldokból lemezt kúldok Cserébe programot vagy prg-ot adok Továbbá cserélek kúldokból SPITE-akat lemeztől Csak liszt, Gyöngyös, kúldok, autós, lövöldözős, másholok programok elcserélek **Schubert Zoltán** (Diz), Tatabánya, Mátyás ut 58 3/2 2800 Edeklődni 1700-1900-ig hétfőre de 900-1200-ig

C64-es Gephyrus figyelem! Legutolsó és nem legutolsó játéka és lemeztől programokat cserélek lemeztől Az utantörősen **Crashes**, B.A.T., Dragon Strike, Ninja Hums stb Liszt ha lehet kúldok! Azok is érthet, akiknek kevés a cseréltől Liszt felbolyogzott borítók ellenében kúldok, lisztok vagy játéka! **Paczori Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u 00 3/26 4400 Tel 106 47 13 914

C64-esek figyelem! Szeretnék megkapni a legújabb programokat lemezt! Ha igen, akkor játéka a következő címre **Szabó Zoltán**, Kálcsa Ságvár E u 20 6300

GUYZI! Ha kúldok 64 lemezt, Enterpris és Spectrum kúldok programok, pl Nem bánt meg! Cserébe foglalkozom Van Crashes, UVJ-8, Shadow of the Beast, Street Rod stb. Kélek 81 W, Test Drive III, Kings of England, valamint menő stratégia prg-ot C64-es interiof, Vac, Szabadkai ut 4/2 2600

Jó játékokra érdeklő Poppy tulajdonosok figyelem! A következő játékokat kúldok: Pirates Elite, Defender of the Crown, Last Ninja III, Test Drive I, UGH Olympia, Blood a Guts, Batman the Joker Batman - Penguin + a legújabb másholok programok Keresem War in the Middle Earth, The Hobbit, Hengedó I-II-III, Last Ninja III, Test Drive III Ezeket mind cserélek **Szabolcs Zoltán** kúldok **SUPERMARKET** Inc **Orvosc Mark**, Budapest, XVI Kéz ut 10 1182 Tel 1 839 819

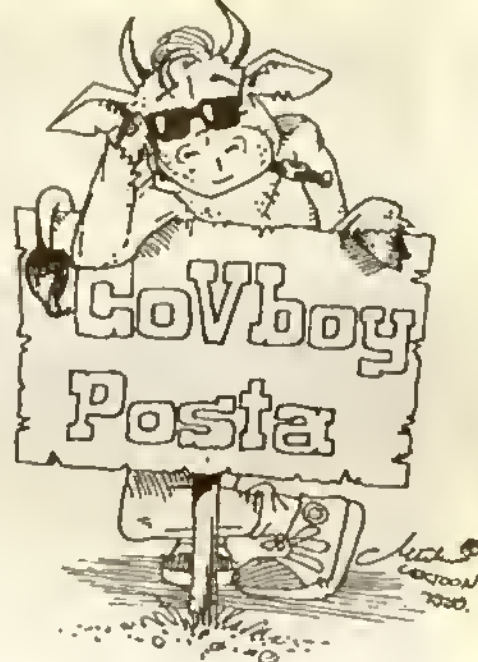
Kell néhány új program C64-re lemezt! Pl King's Bounty Invasz, Tana Wind, némi a Sunny Shme? Igaz Válaszborítók ellenében liszt kúldok **Hrabovszki Erik**, Békéscsaba, Szőlő u 46 5800

C64-esek figyelem! Forduljok hozzám 1989/1990 közötti 100 programokat lemezt cserélek (Miskolc) ellenében Egy kis előzetes Vendetta, Puffy a Sage Wings of Fury Blue Angel, Dizzy II-IV Duck Tales, Bird's Tale III Kings Bounty Street Rod **Szabó Attila**, Miskolc, Ábra Klapa György u 40 8/2 3524

prigimotia Case 19 11/19/67 Amiga
programmer is contact KISSER 664-47 Fullbr.
Bomara Plater Zah McKeachen, Tom Dine Cash
Kathleen (Lail) Eng; 702/211 804/2220 come
Brien Minkos Biazanet, 3 Ustang at Hermit
Hengile, 7082. Sydney, N S W Australia ??? -
Covbery)

prigimotia Case 19 11/19/67 Amiga
programmer is contact KISSER 664-47 Fullbr.
Bomara Plater Zah McKeachen, Tom Dine Cash
Kathleen (Lail) Eng; 702/211 804/2220 come
Brien Minkos Biazanet, 3 Ustang at Hermit
Hengile, 7082. Sydney, N S W Australia ??? -
Covbery)

Yikes! Aztán üdv mindenkinek. Elnézést, de mióta megintam a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-et (és nem utolsósorban a naverendeng leírását), azóta általában minden mondatomat ezzel a szóval kezdem (pl. "Yikes! Many óra?"). Azt ugyan nem tudom, hogy mit jelenti (van egyáltalán olyan, aki tudja?), de biztos valami nagy okosság lehet. Ennek öröme úgy döntöttem, hogy a mostani CoV-ban — a szokásos bevezetések után — különféle RND-helyeken, például névelők helyett ilyeneket fogok elhelyezni. Mivel a világ még mindig nem érti a zsenik törekvéseit, a legjobban a 'Dei' billentyű martalekai esett. Nagy szomorúságomban emiatt két hetig üresjáratot tartottam (a Kanári-szigeteken pihenem ki fájdalomaimat) és közben teljesen megfeledkeztem az engem körülvevő világról. Közülük a levelekről is, amelyek április/május fordulóján egy kis — pontosabban: a szokásosnál nagyobb — kesedelemmel lettek megválaszolva. Elnézést, elnézést, megyek térdepelni a Miretto-kukoricára. Mig várom, hogy klovadjon, iderekok néhány jó kis levelet a friss termasból:



"Hoppá!"-típusú levél

Dei CoVboy!!!!!! Először is mért nem válaszoltál az utóbbi levelemre? He? És megint he!!! Hová tűnik a piroskék pacnik? És a fénymásoló kolyók?!! Hol van a hirdetés-mű?!! MERT EN BESZÉLT-TEM!!!!!! Hol vannak a leveleim az újsághoz? Vagy csak visszajáró lelkeknek van a levelezés?!! MERT?!! Most aztán elbújhat a haragom elől!! DE AKARHOVA IS BÚJSZ. AZ! ATKOM AKKOR IS MEGTALÁL!!!!!! Ez egy lenyegetés!!!! Vedd ezt kigolyózásnak te CoVboy!!!!!! Vagy nem tudod honnan volt az idézőjel nélküli idézet?!! Na nem emlékeznél az előző levelemből!! Na most megúszad ennyivel, mert megjött az uncsiassom!!!!!! BYE, BYE SZASÁ!!!!!! Üdv: MARCI & MARCI, A SEGÍTŐ GONDOSKODÁS!!!!

CoVboy: Hosszas elemzés után úgy döntöttem, hogy átfogó választ nem tudok a közjő érdekében felvetett gondolataidra adni — így tehát mondatonként válaszolok: Tásfn ózori, mert arra is ilyen elméleti írtél. Mi he? Magint mi ha? Kimantok a mosásban. A fénymásolóba. Hol van, hol nincs. A nagy Manitu előjön mag érte! Itt. Nem. Nem! Jaj! Akkor meg mi fényszám magam? Jajjaj! A golyók megnyugtatónak, különösen akkor, amikor a kis műanyag játékok próbáld botorolni őket a lyukakba (van egeresen is). Nem. Jó, tényleg! Mondok egy ímál érte. Szorvus. Nicul (Egyébként javaslom a billentyűzeted kicserélését, mert az ékezeteknél egy kicsit már ragadnak.....)

Művészettörténeti pályamunka

Kudreán '89 Zoltán (pontot ne rúk) a 9 után, mért így az etedelt! műve. A cím ismeretlen, mérete 20x23 cm.

Ez a társadalmi helyzetének mélyére ható és visszafogadó mű, a változásukat megelőző, már akkor lehívta a figyelmét a szemlélő műkedvelőnek hogyan a mint lognak lehihni az események. Globálisan átlátja a problémát, és pontosan leírta a lehetőségeket. Kezdi talán a lesemény telés térszén vizsgálaton elhelyezkedő motívummal. A lelső fejrész a népet azar a (magyar) polgárokat azemélyesít meg, a népet, amelynek erőfeszítéseket, áldozatokat és tetteket, igen (1), tetteket kell hoznia a nemcs cél elérése érdekében. A leletek szempillák és szemöldökök kihangsúlyozottá váltak a lelet-pirosan ábrázolt háttérmelbörítől. Erősen kiemelve ezzel a drámai hatást: a lemondásoktól és kudarcoktól teli életet. Ezi még etelheesebb teszi a narancsvöröses-sárga háttér, ami lekicsinyíti a távolságokat, előtérbe képen, feszültségtelvé varázsolja a várakozást. A vörössel, a lár és véi színével a veszélyre, a tartadalomra figyelmeztet, de ugyanakkor a sárgával két másik tényezőre utal: a melegségre, az életre, a lényre, a világosságra, a jobb, ésszerűbb világra. Vízumi az ingyiséget a háttérbe kell szorítani, le kell gyűzni, mert gyilkosunk lehet. A szemekben tükröződik két égbolt a békét, a kiegyensúlyozottságot, a nyugalmat, a két a háttérbe süllyed, míg a narancssárgás vörös előrébb jön — így teszi a mestert egyértelművé, hogy a béke vér árára lesz teljes!! Nagyon fontos a Szenháromság beleültetése a mestertől kiavalt 3 zsidóságesséppbe. Azi hiszem ez a művészi bravúr és eszményi tudományos magáért leszél. Tehát összegezve a lelső lejtész monvum az erők összegyűjtésének és koncentrációjának ill. a kölcsönös segítségnyújtás szükségességének fontosságát világítja tá.

A kép alsó 2/3-ad része igen összetett. Bonyolultságát a színek és képletek (érted, n. u. m. ok) tudatos, megfelelő alkalmazása biztosítja. A kép közepén lévő leletek alak jelenti a kép gondolkodásosságát. A leletek alakait egy eszmé megtestesítője: a haladó gondolkodású telmista gondolatok összessége tomurul benne. Ugyanakkor a gyász színével még fokozza a drámai hatást; az összeresztelt jobb kéz az erőszektés, a tennivágyás minden áruu kifejezője, a kusuj tudatos lehagyása a visszavetítő tényezőkre utal, csakúgy, mint a katasztrofált lár, a bizonytalanság az eszközök és célok megválogatásában. A műfőző szemlélődőt a szívből jövő segítségadásra szólítja lel az "S" betűvel. Nagyon lényeges mozzanat, hogy az alak legyvetit nem használja; a művész szerint, tehát nem legyvetés gyára revoldit fog lezajlani, hanem lelulról jövő, irányított lassú, bár ugyanolyan nehéz terheket log a nép vállaira helyezni. A bal kézben látható dolog a zsidóság hatáscsúszó csillagát ábrázolja, ezzel is megemlíve a tényt, hogy a zsidóság el volt nyomva a kommunizmus alatt, s őket fel lehet használni — tudásukat — az újjászervezésben. Végül a nyitott határozatlanságot tükröző szemek a talponmaradás, az igaz elkötelezettség kifejező eszközei.

A szocializmus által lejtaitott város színével ábrázolt alak ellentétben áll a háttér zold színével, inesterséges voltát kiemelendő a kommunista gyakorlatnak. A kivont legyvet, kard, az utolsó pillanatig makacs, begyoposodott eszmék védelmét szolgáló eszköz, a volt hatalom és lelhalmozott gazdagság átmentését segítő fegyver. A csukott szem ellentétet képez azzal, hogy a város alakait talpon van még. Jelentése: hol teljesen sikerül kurtani a maradt eszméket, hol nem. A haladó eszmék (leletek n.) lárba a kommunista dogmák szívet éppen eltaláló lélben van. Azért ez a logalmazás helyes, mert a művész a lejtítés pillanatát ragadja meg, nem tét ki — nagyon helyesen — az akkor még ismeretlen következményekre. A város alak hal (bal!) kezé nem látszik a képen, ez a tényszerőséget sejteti velünk, hogy nem tudjuk, mire számítsunk, ha haterolunk, mi tartogathatnak a számunkra. Mindenképpen óvatosságra int!

Az egész képet alapvetően meghatározó háttér a zold szín árnyalataiból áll. Magába foglalva az Eu-t (Európa) jelképező barna színd úke-teszterdést. Ez egyértelművé teszi, hogy mindez Közép-Európában játszódik. Nyugat felé egy ház áll, a mélység, a tükrözöttség színével ábrázolva, a tükrözöttség még lelemződik a humánuosan ábrázolt emberalak miatt. Mi jelent az a ház? A nyugatot? Az EGIK-t? Az Eu. Parlamentet? Egy biztonságosságban, zsebb és új világot? Minden bizonnyal.

Ez a lesemény technikailag és eszméletig a magyar művészet egyik lepscökve. (Hát végül a pincébe is lépcsőn jut a magyar... — CoVboy) Előrevehette — a ma már ismert — történetek. Lelesette, visszafogatta, kiemelte és általánosította gondolatát a mestert, nagyon magas szintű tudásáról számol adva. Bizony, hiány, a saját kuruk által elért, meg-hureolt, elnyomott művészek zsenialitását, profizmusát csak az utókor értékelheti rendszeren. Szerecsere most is felhamertunk egy, a más süllyesztőben volt, oly sokat zsidit, becsümtelt, művész igazi enjéi; tisztáztuk ezt munkássága legnagyobb színvonalú művének segítségével.

ENIDI

Leesett az állad, mi? Ez az igazság K.Z.-ról és nem értem miért becsümtelték valaha is, hiszen Kis Gettó a címlapképei mikor hatolnak ilyen mélységekbe? ! mondom ! a ! nem kihívás, neccm ki-hívás! BEITEG vagyok (Ez az oddigleklből is khünt... — CoVboy): lázam van, izzadok (vizerődműveket lehetne hajtatni velem), taknyos vagyok és mindig kiszad a szám.

Nem akarok visszamenni az iskolába. Rájöttem, hogy Te egy borzalmas embert vagy! "Leveled egyik megállapításával teljesen egyet-ének" mondatod kikészített. Először 3 órán keresztül néztem a mesészségbe értelmes polá- val. Majd egy héten keresztül nevettem. Borzal- masan jó poén. Érted: Good shot, buddy! (Nohé! Padig csak azért írtam, mert annyi hely volt — CoVboy) Fontos téma: Hova lett a szakállas? Mást nem lázok borzá, csak hü- nyomim! Pt. Ó mar nem kívánti Buldog 13) fívet. (Ó máj 1990-ro so kívánti boldog új évet, men még a CoV 3 előtt távozott, valahova "máshova" — CoVboy). NEM akartok senki szemmel gyanúsítani, főleg nem téged. Remé- lem a kivetkező CoV-on a régi logo lesz rajta ismét. (Nom most "fuggo" leaz — CoVboy) Megelégedéssel gondolok arra, hogy mennyi levelet kapsz máj azzal kapcsolatban, hogyan lehet piros alapon sárga betűs logot kitalálni? Biztos vagyok benne, hogy Te máj akkor tifa- kottál ellene... (Naná! A tervak kezdett stá- diumében piros alapon piros logo volt az elképzelés, do — hála góniuszomnak! — ez egyik szín még időben módosult. Ha gondold, akkor logközelebb sárga helyett lila leaz — CoVboy) Nem teklám: le lehetne máj közölni, hogy a koektor együttes dala- inak szövegei meg lúgnak jelenni nyomtatás- ban? Rendeléseket felveszek! Mielőtt széttép- néd a leveleimet, közlöm veled, hogy nem vagyok tagja az együttesnek, viszont lelkes rajongója — ja, aki le lett intázva. (Aha. Az egy jó együttes lohat, amelyik edösségek- kol bombazza e rajongóit. Képzold monnyil- vel kollemetlenobb lonne mondjuk úvoggol vagy zsekkell! — CoVboy) De rusnya e a hőmété, a nem is édes, sőt nem akat elbúvadni, pedig már fél órája szüpatogom.

Szeretnék uzenni valakinek, a nevéi nem tudom: az a gyerek, aki éjjel írta a levelet, (sur- gósen) megírhatsz újra a címét, mért elvesztet- tem, x nem találom. Kérdés, hogy olvassa-e a CoV-on? [Poiszo, hogy olvassa! Mindonki olvass! Még ön is! — CoVboy] Azt mondtátok, hogy a postaköltséget Ti vállal- játok az előfizetőknek, igaz? Egy gyerek bátyja az USA-ból akat rendelni CoV-ot éves előfizé- tésre. (Hozzáférhető. Ha azt mondtuk, akkor úgy van. De mivel a mi célunk nom csak Európs., hanem az egész világ valú- súnidje, kérjük az előfizetést dollárban leoldni. Tohó! öszázmogyvon dollár! leaz... (az Olszorozágra nem vonatkozik, őt kizárjuk a voltzuatlóból) — CoVboy)

Zárás. Tisztában vagyok vele, hogy a világ gondjai és káros hatásai elől érzékeny lelked az

újságírásra menekül, ill. ott talál megnyugvást. Ezért további eredményekben és levelekben gazdag, jó munkát kívánok. Illeg jó szöveg, nem? Ezért a jó inkább kellemesre eszem. Megmondom őszintén, az én gondolkodók, hogy ne nyúljak-e egy újabb 4 oldalas papírral túl? Ahh oooh. Nem érem el. Felállni pedig nem fogok. Tök jó, hogy szakadidejében mindenki kiadja a hűlyeségeit magából, s azzal Te foglalkozol. Eldre sajnálom a gyerekeidet! Mit gondolsz kuldjék majd válaszborítékot? See You! Udv az egész életéscsapnikának! KTV, Kaposvári

CoVboy: Kedves bateg! A gyerekeimtel én is sajnálom, mert én leszek (vagyok? ki tudja ebben a rohanó világban?) az apjuk. De a világ még nem tudja, hogy hány kis CoVboyra számíthat. Őszitóni fogok! Szaporodni! Minden világban felűtöm a fejemet! Hehehehe... Remélem ezzel a jó hírrel jelentős mértékben hozzájárultam a mielőbbi gyógyuláshoz és eme örömiel esemény után újult erővel sem fogja elérni a tollat és a papírt...

Kívánságműsor magnósoknak

H: 1.75 + CoVboy!
(Bár miattam lehet Cow is!)

Ha már arra vetemedtem, hogy tollat fogjak, hát elmondok egy ötletet, ami a régebbi számok megrendelésével kapcsolatban jutott eszembe: ha bármely földi halandó régebbi számokhoz akar jutni, akkor a következőt teszi: feladja a szokásos csekket a címrekre, a hátdalán megjelöli, hogy melyik számokat kéri, és feltüntet, hogy levélben már elküldte a feladóvevény lényegszókat. Ennek megfelelően elküldeni a lényegszókat, ti tudniuk, hogy feladja a pénzt, és postadordultával kuldhetitek az újságokat. Cool ötlet! Ha van valami (indulok, hogy miért nem nyerd, jótudok meg! Ha nem, akkor is! (Mért, ez addig nem úgy volt?! Akkor rugdosás lesz orrafele... — CoVboy) Ja, a 14. számról a következő jutott eszembe. Véleményem szerint a vedőkör többségének Clue + magnója van (ezt nem azért írtam, mert nekem is az van, hanem ezt már Ti is megírtátok, csak azt nem, hogy magnóval). Nos most. Ha egy próh megveszi ezt a számot, azt látja, hogy 3.64-es játék van benne. A Fish sel Mega(z) Exterminator-ral nem megy sokra, mivel lemezes játékok (bár tudomásom szerint az Exterminator pályát megvannak kizárva is, de hát azt írtátok, hogy nem foglalkozunk a mai játékokkal, és ez szerintem azt), marad a Duzy 4, aminek a teljes leírása térképpel együtt megjelent az 576 1991/3-as számában, ami tudvalevően jobb a tipphalmaznál. Nos örömmel Konstantin, hogy kiadtát 59.-től a levelezésért, az intro+intro-t. Törni ezt egyszer, tőri kétszer, de harmadszor már inkább átpróbat az 576-hoz... Nos nezdük át a #9-től: #9: semmi kazettás, #10: Uj Vadnyugat, #11: Uj Vadnyugat 2, #12: Carrier Command, USS, #13: Castle Master (+CURSE OF RA — CoVboy), #14: Exterminator, Duzy 4 (amivel nem ér semmit, ha megvan neki az 576). Ugyhogy ezen az arányon kellene változtatni, de semmi esetre az Amiga & Plus4 rovására, hanem inkább a 64-es lemezesek helyett kellene a kazettásokot nyomtatni. Na ennyi erről. Most jut eszembe: nem lehetne rendszeri csinálni a 40 oldalas CoV-akból? Na jó, ezek úgyis gondok az árulókba kergetnek... Nem lógnak tovább árúga időtököt! I think 'kell' a time to make next CoV! Jó munkát! HAI MAI BOTTONI), Sopron

CoVboy: Jó, jó, tudom, hogy nem túl sok kazettás leírás volt idáig (most volt, azóval egy szavuk nem lehet! — mert úgyis kiforgatom). Azonban mintha aHofaHofad volna a TókMákot: ott mintha egy kiestt gyakraiban előfordulnak volna kazettás stufok is? Vagy azok nem kallenek? Ne legyen több TokMák? Azután van itt egy másik képzettség is: lehet, hogy az EXTERMINATOR-ral Einstein még véletlenül sem játszott volna, de azt azért mindenki ellásmeheti, hogy kazettaia fulnyomoreszt arcade-, ügyességi- és hasonló játékok jelennek meg, amelyek leírásaert erretele nem kimondottan rajongunk (kivéve pereze az EXTERMINATOR-t és a HEATSEEKER-t!). Jó, tényleg van egy kisebb rész, amiről nem ártana egy leírás. Ezekről mondjuk azért nem volt, mert nem tudtuk

végigjarszani ókat. Egyébként a kazettás dologgal igazad van és már nem te vagy az első, aki ezért szóltál — azóval majd megoldjuk. A jövőben majd igyazakúdn kazettás játékokat is "nyomatni", ok?

Helyesbítés

Helló HovCow (hümmelen, de ez csak vicc volt!) Itt Kun András, és magasztosságának 5. levele! (Mintán a CoV szerkesztőségének lapvihara elűl, továbbhalasztható a levelem.) Ime: megkezdtem (mai megint) a CoV-ot, és meg aznap az 576 Kdtes-t (valami ilyesmi a neve). Megpróbáldve vettem észre, hogy a Carthage nevei stuff (stuff) mindkét new-ban megtalálható, és ennél is nagyobb megpróbáldásban volt részem, amikor megláttam az 576 Kt következő részének tartalmát. Nagybetűkkel: FISH! (A FISH-ot itt először, a Carthage ugyanakkor itt, a Fish-t pedig a következők először, tehát 3.3, de meg kell jegyezmem, hogy majdnem adtam egy technikai göt az 576 számára, ugyanis a CoV 14 ADVENTOUR-ja tartalmazott egy 576 leírást is!) (Ez igaz. Viszont ha Amiga Janna es nem 64-ed, akkor a CARTHAGE-leírásból kifolyólag kizárható volna meg egy technikai göt is, ami máris lamét x-re módosítja az állást... — CoVboy) Pedig megírtátok, hogy ezt nem csináljátok! Különben a fedéltere most már jó és az INTR-ot (vagy INTRO-t) előhíva könnyes szemekkel megpróbáltam az ezéltti teledet (W! teledet, bár annak se jó). Könnyes szememből záporoztak is a könnyek, amikor az Adventour-ban megláttam a Secret of the Silver Blades leírását (ténny tudja miért, Fire King néven). Ugyanis január elején 2 hónappal ezéltti) én is beküldtem egy S.S.B. leírást, és bár igaz, hogy nem volt ilyen (ilyen) költő, de életemesbít teli volna leközölni először (mert remélem nem vártok addig, amíg barátaink jobb torást szereznek) az enyémet, mert a leközölni leírás első és harmadik harmada hiányzik, én meg leírtam az egészét! (Láed Advantour, GALAXIANS címszó alatt — CoVboy) Különben levelemben kérdés, és válaszboríték is volt, de ilyet még nem kaptam (Igen, Hyeneket én is ritkán kapok... — CoVboy) Izen a levélén kívül még 2 db. levelet kuldtem S.S.B. és I.F.H.H. tippekkel, és meg az előbbi térképpel, és az utóbbi utolsó szintjének leírásával. Éreket természetesen még nem közölheted le, de válaszlal azért válaszborítékot volna, mert válaszlal volt! De ha nem akarsz válaszolni, duh! csak ki a válaszborítékjaimat, és kuld el a CoV 14 Alomlevelének üres címetlen válaszborítékát, és írt meg benne, miért nem kuldteid el válaszaidat, és mellesleg egyúttal válaszol-

hatnál is néhány leközölni kétdésenre. Ebben a hvelemben különben a CoV-papíraid céduláit is el lesz kuldve, csupa jó hírrel! Ja, melótt anyuhoz szaladnál sírva, elmondom, hogy mégsem haragszom annyira! J. Ehen Kun, éhen... CoV)

Viszlat később: KUN ANDRAS, Budapest

H: Foglalkozhatnátok olyan játékokkal is, amelyek lehet, hogy megvannak valakinek (persze nem Wizard of Wor RPG, azmulásóh-szerű játékokra gondolok!) (Hát a "lehet, hogy megvan valakinek" valóban figyelemremelő üzleti stratégia... — CoVboy)

H:2. Kérlek válaszolj!

H:3. Nincs ötlet!

H:4. Ha esetleg nem fogadnák el a hivatalos szervek a CoV-jutatócédulát, nyugodtan nyírkálj át a helyeigemet rá!

H:5: Ives (sorr), máskor majd szebben írd!

H:6: Imnyi volt!

CoVboy: Hm. A múltkor ugyan arról papoltam, hogy unalmasnak tartom az 576-CoV dolgot és nem kívánok többet foglalkozni vele — de erről tényleg csevegheerünk, annál la inkább, mert mai egy rakas levélben kaptam felolást a néhány tartalmi áttekés miatt. (Remélem ók is...) Előjáróban annyit a témáról, hogy — tudomásom szerinti — a Mai Nap és az Esti Hírlap is egészzen jól elvan anélkül, hogy megosztóznának a híreken. Szóval: amikor a CoV 9-ben azt olvastatok, hogy az 576-tal megbeszéljük a következő számalnk tartalmát, az már akkor sem volt igaz, amikor megjelent. Az egy két hónappal azelőtti állapotot tükrözött. Amikor a "megbeszélés" felvetődött, részemről arra voltam kíváncsi, hogy mi lesz a következő 576-ban, mert akkor az a CoV-ban biztos nem lesz. Arra nem voltam kíváncsi, hogy a következő EVTIZEDBEN mi lesz benne, mert azért valami én is szerettem volna a CoV-ban tudni... Mivel etkepezéselnk így nem felelték mag egymasnak, sok szerencsét kívántunk és mind a két újság csinálta, ami jól esik neki. Egy-szerű, nemde? Martin azt mondta, hogy neki nagyon tetszik a CoV (áttekintve a KING'S BOUNTY-térképeinktől), mert jópofamegblablaba — én meg azt mondom, hogy nekem nagyon tetszik az 576 (áttekintve a CARTHAGE-forrástól), mert színemesgokvanbenneblablaba; aztán mind a kettő úgy válogatjuk a tartalmat, ahogy éppen eszünkbe jut. Ettől a két újság meg ugyanaz maradt, ami volt — mindenki nagyszerűen ezórakozik. Legalábbis a Martin mag én biztosan...



olom? (Hm, hát a nyomda miatt a bordereffekt még nem egészen töké

Hr CoVboy!
Gondoltam ismét megörvendeztetlek pár
szóval. Hgyjuk a sablonosveget és térjünk a
tárgyra. Összinté kétesem lenne. Próbáld meg-
magyarázni azt, hogy mit jelent a STRATEGI-
AI, ARCADE, ADVENTURE és SZIMULA-
TOR program. Sok helyen éleklődtem, de
még nem kaptam sehol kielégítő választ.
Záróm soraimat, maradjok lelkes olvasódnk:
STOCKERT BALAZS, Szopron
Ut: A 13. Cív címlapja lényeg elég piszék!
CoVboy: Hm, hm. Erdőes kérdés. Hirtelen
nem is tudtam, hogy mit válaszoljak rá (a
"Yikeal"-on kívül, természetesen). Aztán
megléscsek összeszedtem valahogy azót-
szóli egyéniségem és a következő frap-
pans definíciót kreáltam: "A stratégia egy
olyan arcade, ami azt azmulatja, hogy
adventure." Kielégítő?

Bahama, versek, "fradl"

Hr CoVboy!
Nú bevezető. Lass kívül vart dolgod, visszakul-
dom másodsor is a levelezőlapot az újságod.
A CoV első levele mégis szerencsét hozott
neked, mert tük levelet! Egyébként ennek a
levélnek ne nagyon örülj, ugyanis kemény
témáról lesz benne szó. Háverokkal készíte-
tünk rólad és a nőkről egy pár jópofa képet a
Bahamán, ahol voltál odulni az olvasók
pénzén. Gondoltam megér neked egy pár feltá-
sz az információd. Egyébként ha nem lesz tele az
újság kézfűrészekkel is való programokkal,
akkor írunk egy pár simeskal CoVboyodnak,
az érdeklődhet, és akkor lesz majd pill-pall, és
banci téhen. (Ez fenyogatos hangzik —
CoVboy)

Ötletük, ha lesznek a fradlról és átírnék a
DVTK-ra. Különböző le ne győri a DVTK-ÉTE
MK döntőre, mert megnézheted magad.
Megpróbálkozhatnál Te is a verszással, mert a
Cív 14-ben Nagyon remek volt. (Ez csak for-
mális, a családfamban számos vogont
tudok kimutalni — CoVboy) "Tud 9 hely
Hanna Zsolt TDI" históriá. A "kiskertünk"
rovat is elég jó. Szóval gondolkodj az itt olvas-
sottakon. Hív mindenki: GABI (TANK),
Sajóváms

CoVboy: Bahama? Ez ismerősen hangzik:
valami magyar kókuszfőző-szerűség. Az
első olyan hazai ítal, amiben a nyugeli
kereskedők által jó bevált "ajándéktrágy-
módszer" alkalmazták: különféle apró
meglepetéseket lehet benne találni,
például en egy papíralacslra bukkantam
(kókuszit még senki sem talált). Igaz, hogy
odaát a mosóporban lehet ilyen kis
tárgyakat találni, de a Bahama egyik
legfontosabb alapanyaga is valami ilyesmi
lehet...

Ezt a Fradl-dolgot hagyjuk — mindenkinek
vannak sötét foltok a múltjában! Egyébként
is azt beszéllek, hogy mióta a PM-ben dr.
Kupa a döntő, nem lesz kupadöntő, így
lehát "On dönt: kupat dönt (magába) vagy
vezet!" (Noha olyan furcsa dolgok jutnak
az aszembe...)

In memoriam SpV

Kedves CoVboy!
Most éppen nem érek rá PC-nt, így a levele-
mél kézzel írom. (Legközelebb majd Newsma-
sterrel kapod a Park írás karakterekkel). Jaj!
Kösz, nem kell ezzel fáradszand magad...
— CoVboy! Ne léj, el fogod tudni olvasni,
majd lassan írok. A levelem valószínűleg hosszú
lesz, így majd részletekben olvashatod. Nos,
kérlek itt, hogy írjam egy jó öreg Spectrum-
mon van. Miből még kezdkodnál a levelem
egy papírkosárba, közlöm, hogy nem a Commo-
dore-t akarom részartott. Jelen pillanatban a
legjobb a Cív 13 (talán), ezért meg nem
tudom, hogy be akarok-e írni a Spectrum-
soknak azzal, hogy beszúrtatték a SpV-t, vagy
még várjuk ezzel egy kicsit. Tímondalban lesz
még SpV? (Tímondalban: nem — CoVboy)
Amennyiben meg lenne rá igény, tessék meg-
csinálni, akár ármentes úton is (a piaci árat
nag kell betérni). Amennyiben már nem, akkor
tessék úgy kiegészíteni a CoV-ot, hogy legyen
hely számunkért legalább 1 db. leírásnak
(eznyit csak megérdemelt a Spectrum) és a tub-

New Musical Express

Drat Cív! (Hínyt most legyen elég
leveleződnk) A #15-öt (#511?)
olvasva szemembe tűnt egy tartalom
hiba, ennek kéne a helyesírását
(ha lehet kerethet!)

A "Diána" ledőnévő Kasza Tamás
alkotásában szó esik 1 (gyk — érsd
göngölhöz kétféle — : egy)
tűtészről. A LÉVÉL-ben "Konnek-
tor" szerepel, ez ellen mi tiltakoz-
unk (sőt! protestálunk)! Az együt-
tes neve: CanActor (Can érsd: kan
magyart); Actor érsd: művész)
(együtt érsd: konnektor)

Szóval (és ezzel a levéllel) lehet,
hogy KT kezettől küldte a levelet.

CoVboy: Szent tehetősgy! Mi a jóég az a 220 voltos csatlakozóaljzat
(biztos, ami biztos — így nincsenek gondok az írásmóddal) és milyen
jogon tűnik már másodsor fel az e havi CoVboy Posztában? Ez
valami új mania vagy verses irodalmi lapból átalakultunk
zeneűjsággá? (Csak szóljatok, mert akkor a következő számunktól
közve színes, kivethető, A3-as Postinorral a közepünkön jelenünk
meg!) Ha már zenénél tartunk, akkor részemről jobban kedvelem az
M. O. Showgape és a Wash Allow (debütáló LP: Vasbeton Bodry)
együttesek munkásságát — hogy más lakberendezési zenekarokat
már ne is említsek... A helyreigazításnak természetesen helyt adok.
Jár a keret is. Hogy tetszik?

bi leírásához is tessék odaírti, hogy mi van a
Spectrum verziónál. Nézzük monljuk a Cív
13-at. Castle Master van Spectrumon is, telje-
sen ugyanolyan, a alál jó információt a Spec-
trum-soknak. (100 pont, a két címet össze-
számolva) (The Hobbit + 1 oldal = 7 oldal.
Spy Vs Spy, Benders Kerpex + 1/2 oldal = 7,5
oldal, vagyis az eddigi CoV-unkban is volt elég
információ a Spectrum-soknak is, ha a +8
oldalból lefordítottuk néhányat, akkor valószí-
nűleg sok Spectrum-s is megvinné az újságot,
a Commodore-sok pedig nem vennék \$76-
ot Cív helyett azért, mert van benne Spectrum-
is. Még a Castle Masterhez: Eppen most szó-
kodik a 11. részel, a The Crypt tel, ha vége-
tett, küldd leírát (Tük jó program, lehet
benné lőtegni is!) Lényeg nem kell egy ELITE
PC-nt? (Van hozzá vírus is!) (Az attól függ,
hogy milyen vírussal szétlőd. Bei én az-
vosen ellogadok bármilyet, azzal az apó
fettétellel, hogy te is beindod azt az
ELITE-et, amit en küldök neked — CoVboy)
Ja, a Venturánál hogy szedted le a hajdlók-ot?
(Most is éppen azt használod, nem?) (Nem.
Utálom, ha egy program végörvényesen
hülyének néz — CoVboy) Ne léj, ha lesznek
a King's Bounty miatt, akkor ként írjam,
hogy enigm a Te válladba rakjanak a Castle
Master II miatt). Akkor legalább előzőbbar
leírásaidnak. Utó: BÉBISÓ!

CoVboy: A lényegot már megválaszoznam
— tudomásom szerint nem lesz több SpV.
Ennek gazdasági oka vannak: 59. — Fiórt
4-5.000 darabot jelen el lehetne adni, csak
ilyen alacsony példányszámmal nem 59. —
Fi lenne és akkor meg má mindjárt nem
lehetne eladni. Egy postal baklővesnek
közönhetően az SpV 25 ugyan hatalmas
kasszasiker volt, mert több nyereséget
hozott, mint az előző 4 együtt, de az nem
az eladás javára látható. Egy újság által-
ban nyereségszámítás, meg ha a készítő
közben jól szórakoznak is. Ha nincs nyere-
ség (vesztés van), akkor már nem is
olyan jó szórakozás. Mindenesetre írt a
CoV-ban megemlíthetjük a leírásoknál, ha
tudunk Spectrum-verzióról is. (A TIMES OF
LORE például jó Spectrum-s is.)

A VENTURA-kezdésd igen érdekes. A te-
mál vizsont a feszegessük, márt az SZKI

innen a hiba, de mi CanActor
vagyunk és az is maradunk (egy
dalalgy)

A "Konnektor" írásmód pedig nem
bulja a tekintéjt (gyk. BACKSPACE
- lyt) és ezáltal az együttes elleni
propaganda téze is lehet! Pedig azt
ígérted, nem szítoztok ellentétreket!
Olvasók között... Tehát híznak az
ígéteitben és várjuk a keretet.
A CanActor nevében: VANDERBUR
GÁBOR, technikus, Kaposvár
Ut: Hgyantit remélhetős utasítással
a CanActor 1. (Vektor) és 2. (USA)
c. albuma. (A 3. (Pancikutyák)
jártus elejétől)

Magyarországon is árulja sok pénzért
es eselleg a labamra ejtenek egy
nagyobb fejőgépet, ha a "Kiskertünk"
rovatot a levelezésből klazorítaná a "Merre
kolorésszunk VENTURA-nkban?". Egyé-
ként sem lül biztató klátás, hogy együtt
öljek veled — inkább fellebbezek a sokkal
humánusabb akasztásért (sz legálabb
gyois — egy CASTLE MASTER II, a lito-
zest leszamitva is lül hosszú)...

Yikes!

0.75 és CoVboy részére
Tárgy: etikolozárási kihalás
Helyintéző: Mihály
Idő: 1734-1762

Értesítem a t. emzettel, hogy a Hp XVI.
kerület Városi Rendőrkapitányság (köztes-
remszer) Osztálya tájékoztított, miszerint az
On magánlevele mint a társadalom, mind sa-
ladja szempontjából kifogásolt. Az idegen,
nosz hírd nélkül való kapcsolatát veszélyezt-
lik a család békét, és ezen keresztül a társada-
lom erkölcsi színterét.

Eppen ezért a HTK. 6485 par. 3. bekezdése 2.
szakasza való hivatkozással az On

írást a bűntudás
rendelem el
felvilágított, hogy több h 3 an ill. 6 kor a
Délségi Kórház Makkadaniótát Főosztályán
jelmet meg Dr. Golyóúrtó Ákos főorvosnál,
aki a múltét ezer azaz 1.000. — Ft ellenében
azonnal elvegt. Felhívom szves figyelmét,
hogy a múltét elűt szveskedőjen kanillatásban
megtudott, az eselleges káliselek elkerülése
végett, ennek elmulasztása bűnhatalan kwe-
közmevevvel járhat. Ft. mulhivágás, azaz a
szólon fogó alkafész veltelnszerű, de jogilag
engedélyezett elmulasztása
Mint kedvezményt nyújtunk Flnek, hogy a
procedúra után az elűvöltött alkafészeket a
helyszínen tártottanak ellagysáthatja, illetve
gazdasági áron (azaz 470 Ft ellenében)
dohányzárókának elvehet.
Jelen határozat jogerős, felhívásznak nincs
híve! Dr. Volkán Ödön igazgató
CoVboy: Yikes!

JÖN • JÖN • JÖN

Hamarosan megjelenik a 200 oldalas CoV ÉVKÖNYV

A megrendelés feltételeiről és a tartalomról a következő számban részletesen beszámolunk!

Tisztelt SpV és CoV Megrendelőink!

Tájékoztatásul közöljük, hogy 1991 május 01-től minden megrendelés és pénzügyi forgalom a COM-WARE Kft. számláján keresztül bonyolódik, a régebbi tájékoztatókkal ellentétben a SPECTRUM VILÁG számításait el lehet felejteni, a Spectrum Világ és Commodore Világ eddig megjelent összes száma tehát közvetlenül a COM-WARE Kft.-től rendelhető meg.

Változatlanul fennáll annak a lehetősége, hogy a pénzt valaki önállóan fizesse be bármely postahivatallban, rózsaszín postai utalványon, a CoV 14 és CoV 15 hátoldalán adott instrukciók alapján, ám SPECTRUM VILÁG helyett COM-WARE Kft-t, a 218-98426/31624-4 szla helyett 218-98426/41853-7 sz. számlát kell megjelölni, úgy mint ahogy eddig az előfizetéses módszernél.

Egyidejűleg megszűnt az utánvétes rendelési módszer is, aki ezután tehát levelezőlapra adja le rendelését, annak csekket küldünk. A postaköltséget mi vállaljuk, kivétel a Spectrum Világ akció, ott minimum 3 szám megrendelése esetén tudjuk vállalni a postaköltséget.

Tájékoztatásul közöljük a régebbi számok árait, mert ebből is volt félreértés: SpV 2, 5-13 — 39,- Ft, SpV 14-24 — 49,- Ft, SpV 25 — 98,- Ft, CoV 3-8 — 49,- Ft, CoV 9-12 — 53,- Ft, CoV 13- — 59,- Ft

Az akció csak a SpV 2,5—24 számokra vonatkozik, db-onként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a megrendelés mellett megtaláljuk a SpV 25 vagy CoV 14 hátoldalán elhelyezett akciószelvényt (levlapon megrendelés esetén a levlapra, csekkes befizetés esetén a rózsaszín csekk középső szelvényének hátoldalára kérjük ráragasztani az akció szelvényt!)

SpV 1,3,4 és CoV 1,2 elfogyott!

AMIGA TÁBOR

Parádon

Augusztus 24—30 (7 nap)

Fergeteges program! Vendég az AMIGA MAGAZIN stábját!

Bemutatkozik az AMIGA 3000

Börze • Börze • Börze • Börze

Részvételi díj: 2100,- Ft vagy 300,- Ft/nap (háromszori érkezéssel)

Jelentkezni a Keeskeméti Ifjúsági Otthon LOGI-klubjában lehet:

Keeskemét, Széchenyi tér 7., 6000

Tel.: (06-76) 22-342, (06-76) 20-735, (Kovács Judit)

Elhelyezés komfortos sátrakban, teljes ellátással, a gépek faházban.

Utazás egyénileg, gépek saját konfigurációban.

Könyvek, szórólapok, egyéb kiadványok bér szerkesztését vállaljuk! Nyomdai fotókész anyag elkészítését biztosítjuk gyors határidővel.

Tel.: 17-54-521

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT lápegység javítás is!